

576

Kbtyte

A PC JATEKORULTEK MAGAZINJA



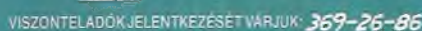
STAR WARS

VÉGTÉLEN TÖRTÉNET



DVD EST EXTRA
MELLEKLETTEL

Ára: 796,- Ft
ISSN 0865-8276
9 770865 822000
2002. MÁJUS #133



kinálataink folyamatosan bővülnek.
www.evm.hu

Na mondom mi van:

A hozzánk érkezett levelekben a következő dolgokat kértétek:

1., "Legyenek újra kápaláírások!"

Eddig is voltak, de jelentem, mostantól még többen vannak!

2., "Legyenek színes hátterek is!"

Tessék lapozni...!

3., "Legyen hónap dumája!"

Van.

Ezen kívül az e hónapra rendeltetett bónusz dolgok a következők:

Sikerült megállapodnunk a DVD Est Extra-val, hogy ettől a hónaptól állandó mellékletünként jelentkeznek. Ez a lehetőség az olvasóknak "ajándék", az újság árát nem befolyásolja. Úgy gondoltuk, hogy a filmek elég sok embert érdekelhetnek, de nem akarunk a játékoktól elvenni 8-10 oldal filmajánlókhoz és hasonló dolgokhoz. Ezért választottuk inkább azt, hogy olyanok írjanak a DVD-ről, akik igazi vérprofil ebben (és a saját oldalaink sem csökkennek ezáltal). Szóval, tessék csemegézni...

E havi témánk, az Episode II örve alatt, a Star Wars legenda. Ezért készítettünk a Kultjátékok különcadásaként egy kisebb(?) összefoglalót az 1993 óta megjelent játékokról. Emellett az SW más helyeken is fel fog bukkanni, ofkóz.

Az 576 Toys-os hagyományokat felelevenítve elindult a figurákkal foglalkozó rovatunk. Írjátok meg a véleményeket ezzel kapcsolatban is, hogy kinek milyen igénye van rá.

És persze a szokásos játék és rovathegyek...

Ja igen, a következő számmal kapcsolatosan még egy meglepetés: a június! 576 fölé szava lesz, a föléadás oka pedig egy újabb extra meglepetés, ezúttal a kártyajátékok és a Gyaloggalopp szerelmeseinek. Na csókolom, jó olvasgatást!

ender
vfulop@576.hu



Kiadja a COMGAME '576' Kft.

1042 Budapest, Árpád út 112.

Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132.

576kbyte@576.hu

www.576.hu

LAPTUDOMÁSI:

Balogh Zolt

FŐSZERKESZŐ:

Fülöp Viktor vfulop@576.hu

LAYOUT:

Varga Balázs vargab@576.hu

TÖRDÉLŐ:

Soltész Tamás tsolt@576.hu

LEVÉLTÁRS: Recent Kft.

NYOMÁS: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

AKTUALITÁSOK

Hírek

4

Beam Breakers

10

NAGYÍTÓ

Star Wars mania

12

Visszatekintő

80

ISMERTETŐK

Die Hard

20

Tactical Operations

24

Army Men RTS

28

Primitive Wars

32

Dungeon Siege

36

Blood Omen 2

42

Spiderman: Movie

46

Simon the Sorcerer 3D

54

Sims on Holiday

56

Solaris 1.0.4.

58

Italian Job

60

2002 FIFA World Cup

62

Tony Hawk 3

66

Jane's Attack Squadron 70

ÉRDEKESSÉGEK

A hónap bukásai

72

Budget Játékok

74

Lokalizált Játékok

76

Tippek, trükkök

78

MÁS

Internet

84

Star Wars figurák

88

A hónap dumája

92

Cheatek

94

Csevegő

96





FORGALMIT, JOGOSÍTVÁNYT KÉREK! NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Jó fejek ezek az Electronic Arts-os srácok: előbb bejelentik, hogy az NFS legújabb része (Hot Pursuit 2 - úgy tűnik, az ötödik rész után végleg abbahagyták a folyamatos számozást) csak és kizárólag Playstation 2-re fog megjelenni, aztán pár hónap múlva megdöglök magukat, és kiadják a játékot PC-re (sőt, Xbox-ra, meg Gamecube-ra) is. Nem baj, inkább így legyen, mint fordítva...

A Hot Pursuit 2-ben ismét az NFS sorozat egyik legkedveltebb eleme, a rendőrség fogócskázás kerül majd előtérbe,

Az előző rész (ami esetünkben ugye az NFS4-et jelenti) jól bevált játékmódjain (Quick Race, Single Challenge, Championship, Hot Pursuit) kívül bemutatkozik egy új lehetőség, az úgynevezett Top Cop is. ATC tulajdonképpen egy story-mód, ahol egy autópályas-



rendőr szerepében kell majd helyt állnunk mintegy harminc küldetésen keresztül. Ezen kívül a játék több mint húsz pályát tartalmaz majd. Választható kocsikból is ennyi (húsz) van egyébként, nagy részük még nem ismeretes,

de annyit már biztosan tudni, hogy a Ferrari 360 Spider, a Lamborghini Murcielago és a Porsche Carrera GT mindenképpen szerepet kap majd a versenyek során. A PC verzió helyi hálózaton és interneten keresztül játszható multiplayer részt is tartalmazni fog - szemben a konzolos testvérekkel, ahol csak osztott képernyős küzdelemre lesz lehetőség. A PC-s inkamációt az EA Seattle-i stúdiójában fejlesztik, és ha jól jön ki a lépés, év végére készen is lesznek vele.



ELVESZVE EGY STATIKUS VILÁGBAN STATIC

Oh, Fallout, Fallout, mily kedves vagy szívünknek! Te voltál az igazi, „felhőtt” RPG: fegyverek, mocskos beszéd, lazaerköcsű nélnék (finom voltam), drogok, és kökemény mesztársaság. Örömmel konstatáltuk, hogy a Pinbox Productions lassan készülő CRPG-je is ugyanezekkel a hangulati elemekkel operál, és akár a Fallout nem hivatalos folytatásának is tekinthető. A képeket megnézve elég szembe-tűnő a hasonlóság - ugyanaz a sötét, lepuszult környezet, ugyanaz a poszt-apokaliptikus hangulat. A történet a

jövőben játszódik, ahol hősünk éppen a dark-fantasy hősök szokásos pszichikai problémájával, a teljes emlékezetvesztéssel találja szembe magát. Egy titkos kormánylaboratóriumban ébred, láthatóan bizarr kísérleteket folytattak vele, de ő előbb



nem emlékszik semmire. A feladat adott: meg tudni, hogy ki áll a kísérletek mögött, miért csinálta ezt velünk, és persze azt, hogy hogyan tudnánk vagdalt hűskonzervet csinálni belőle. Társunk is akad a bajban egy „retro-

futurisztikus” robot (ez mondjuk nem tudom hogy mit jelent, de a készítő biztos, mert ők fogalmaztak így) személyében, akit nemes egyszerűséggel Bio-Buddynak hívnak. A fejlesztők epikus története, rengeteg melléküldetést, helyszínt, és fegyvert, valamint egy, leginkább a pszichonikára emlékeztető mágia-rendszert ígérnek. A játéknak egyelőre nincs kiadása, sőt, megjelenési időpontja sem, de az eddig közölt képek és részletek nagyon biztatóak.



nek fejlesztése. Az MM3-ért a svéd illetőségű Digital Illusions felel (kegyetlenek ezek a srácok, kilenc, párhuzamosan futó projektjük van éppen), és az Xcode-os verzió valamikor az év végén látja majd meg a napvilágot. PC-re csak a jövő év első felében jön ki. Röviden az újdonságok: két város (Párizs és Washington DC), harminc autó, négy játékmód, szuper AI, forgalmi dugók, és rázós helyzetek. A hírek szerint a gyalogosokat sajna még ebben sem lehet elűzni, mindegy, majd a negyedik részben!

WARCRAFT 3 AKCIÓFIGURÁK

A Blizzard már erősen gyúr az Idén nyáron (minden valószínűség szerint) kítőző Warcraft 3 mizériára: az elmúlt árú Collectors Edition (erről már olvashattatok a márciusi számban) mellett pofás kis akciófigurákat is piacra készülnék dobni a rajongók



pénztárcájának minél hatékonyabb megcsapolása érdekében. Egyelőre három figurát mutattak be - egy ork Thrall-t, egy dwarven-t, és egy nightelfet. A figurák tizenöt centi magasak, testrészeik nyolc ponton mozgathatók/hajlíthatók, és több fegyver jár melléjük. A javasolt fogyasztói ár 10 dolcsi, a tervek szerint a játék megjelenésével egy időben már kaphatóak is lesznek.

REPÉGSZIMULÁTOR A LUCASARTS-TÓL

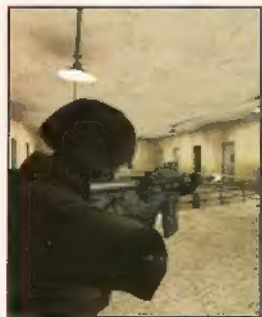
A Lucasarts mostanság nagyon nyomul: nem elég, hogy egy kazal Star Wars játékokat készülnék kiadni, még a régi sikerszerűlék felmelegítésére is marad idejük. Konkrétan a Tottaly Games (Bridge Commander) új játékáról, egy egyelőre név nélküli repülőgépszimulátorról van szó, melyet a korábban az LA égisze alatt tevékenykedő Larence Holland készült elkövetni. Holland nagy szimulátor-gurúnak számít (X-wing, Tie Fighter, Secret Weapons of Luftwaffe - csak hogy az ismertebbeket említsem) így joggal reménykedhetünk, hogy ez az új, a második világháború eseményeit felelevenítő játéka is



virtuális pilóták kedvencévé válik majd. A játékban Európa különböző hadszínterein tevékenykedhetünk majd egy speciális, a legrázósabb feladatok végrehajtására létrehozott egység újonc pilótájaként. Megjelenés: valamikor 2003-ban, PC-re és nextgen konzolokra egyaránt.

MINDEN FÉLELMEK LEGNAGYOBBIKA

Tom Clancy-t gondolom nem kell bemutatnom, az úriember íróként és a Red Storm fejlesztőcsapat főnökeként is nagy ismertségnek örvend az akciódús történeteket/játékokat kedvelők körében. Clancy legutóbbi könyvsikeréből (The Sum of All Fears) film készült – a főszerepben Ben Affleck és Morgan Freeman



– a filmből pedig játék. A filmek „megjátékosítása” általában nem eredményez mesterművet, remélem, hogy ez a TSOAF esetében másképp lesz, különösen, hogy Clancy-ék az általuk jól ismert, a Rainbow Six/Rouge Spear páros által kitaposott taktikai FPS ösvényen próbálják elmesélni a sztorit. Aprópó, sztori: gonosz neonáci terroristák atombombát lopnak, és a Szuperkupán kívánják felrobbantani – remélem, hogy a játék azért ennél jóval kevésbé lesz sablonos. Május vége felé már lehet érdeklődni a helyi szoftverbutikban, mert a film amerikai premierjével párhuzamosan akkorák kiadni.

CIVILIZATION 3 KIEGÉSZÍTŐ

A harmas számú Civilization sem kerülhetne el a sikerjátékok sorsát:



KALANDOK SZIBÉRIÁBAN SYBERIA

Végre egy jó kis békebeli kalandjáték! A stílus elég mostoha időkkel és mostanság, mikor a népszerű hárombelűs rövidítések (FPS, RTS, RPG) urallják a piacot. A Syberia – fittyet hányva a trendeknek – azokat az időkkel idézi, amikor még volt igény a hangulatos, agynuk nemesebbik felét megmozgató történetekre is. A Syberia sztorija magával ragadó: Kate Walker, a tehetséges (és nem utolsósorban gyönyörű) New York-i jogászölgy azért utazik Európába, hogy megvásároljon egy híres játékgyárat. A dolgok azonban

nem úgy alakulnak, ahogy eltervezte, és hamarosan minden a feje tetejére áll...

A gyár tulajdonosnője rejtélyes körülmények között elhalálozik, bátyja pedig váratlanul eltűnik valahol az Alpok és Szibéria között. Kate feladata, hogy fel-



kutassa az eltűnt tudóst, és rábírja a gyár eladására. Hosszú utazás vár rá, melynek során lassan kezd rádöbben, hogy milyen okok is állnak a család tragédiája mögött. A Syberia grafi-

kája az egyik legatmoszférikusabb darab a jelenlegi szűkös kalandjátékok felhozatalban: gyönyörű, nagyfelbontású hátterek, hangulatos fények és árnyékok, részletesen kidolgozott és animált karakterek teszik élővé a játék világát. A helyszínek néhol egészen egyszerűen varázslatosak, ritkán látni ilyen jól elkapott hangulatú városokat és belső tereket. Nagyon rákértené már egy jó kaland, reméljük, a Microïds játéka nem okoz majd csalódást.

ÜDVÖZLET A DILIHÁZBÓL POSTAL 2

Emlékszik még valaki a Postal-ra? Igen, ez volt az a bizonyos izometrikus nézetű kis akciójáték, melyet brutálítása okán a világ számos országában betiltottak. Az első részt fejlesztő Running with Scissors kipihente a nyakukba zúduló szitokáradatot, és most nagy erővel dolgozik egy még brutálisabb, még visszataszítóbb második rész elkészítésén. A hagyományos 2D-s nézet ugrott, bejött helyette a Unreal Warfare engine, és a first person nézőpont. A tartalom viszont nem sokat változott: egy idegileg igen-

csak instabil átlagpolgárt alakítunk, akinek agyára ment a napi bevásárlással, sorban állással, kutyasétáltatással járó hajsza, és a maga módján akar rendet tenni a világban – fegyverrel. Sok-sok fegyverrel. A fegyverek között a hagyományos



géppisztoly/automata pisztoly/gránátvető trüszon kívül olyan eszement darabok is találhatók, mint a benzines kanná és a gyufa (na vajon mit kell vele csinálni) vagy a... khmm... hogy is fogalmazzam meg kultúrátlan... szóval a saját

férfiasságunk, mellyel halálos csapásokat mérhetünk a járókelőkre. Most képzeljétek el, amikor egy multiplayer összecsapásban két játékos ezzel méri össze az erejét – nem semmi. A fejlesztő urak a játék AI rendszerére a legbüszkébbek (a brutális tömegmészárlásokon kívül persze) mely szerintük ráver két kört az összes. Jelenleg a piacon található vetélytársra. Ha tehetitek, olvassátok el valamelyik nyilatkozatukat: nyilvánvalóan nem normálisak, egyes vélemények szerint a patch-eket már a diliházból fogják írni. A mézszánszál összettel kezdődik.



ELIT-VARJAK AKCIÓBAN

Nagyon fut mostanság a szekeér a tek-
tikai FPS-ekkel, szinte minden hónap-
ban kijön belőlük egy újabb, említésre
méltó darab. A stílus egyik megterem-
tőjeként számolt tartott Red Storm
(Rainbow Six, Rouge Spear, Ghost
Recon) sem akar kimaradni a jöből,
és már javában hegesztí az R6-vonal
folytatásának szánt Raven Shieldet.
A fejlődés a képek alapján egyértelmű:
a korábbi R5 játékok saját gyártású
(és ösztönző szöveg nem túl látványos)
grafikus motorral büszkélkedtek,
míg a Raven Shield a vadlúd Unreal 2
technológiát alkalmazza erre a célra.

A beíró tartalom viszont nem sokat változott, inkább csak finomodott. Most is egy csapat különlegesen kiképzett kommandós irányítása lesz a feladatunk, akik elsősorban Dél-Amerikában és Európában (képe-
lünk egy londoni nagykövetségen játszóúró misszió-



ból származnak) igyekeznek megbüntetni a terrorista bűncselekményeket. Visszatér a (Ghost Reconból hiányzó) előzetes tervezés is, azaz ismét órákig szöszmötölhetünk majd a taktikai térkép fölött egy épkezlő

bevetési terv létrehozása céljából. A játéket tizenöt single player missziót (és egy ezekre felépített kampányt) kínál, plusz számos, direkt a multiplayer akciókra tervezett térképet. A Red Stormnál azt is elmondható, hogy ezúttal nagy hangsúlyt kívánnak fektetni a részletes, fordulatokkal megspékelte történetre is – ez mondjuk nem árt, mert az eddigi játékaik klisé-hegyekből épültek fel.

Xbox verzió is készült, mely a PC-sel nagyjából egy időben, a karácsonyi szezon előtt lesz megvásárolható.

KÉMEK, MINT MI
TOM CLANCY: SPLINTER CELL

Az biztos, hogy az Ubi Soft-ba jó üzletet üzleti érzések szorult. Megnézték maguknak a piacot az utóbbi egy év legsikeresebb játékeit (szemük hosszasan időzött egy bizonyos Metal Gear Solid 2 fölött), majd házi szerzőjükhöz, Tom Clancy bűncsászor fordultak tanácsért: „Ugyan már, Tom, nem kéne nekünk is valamí fójfát kémes akciót összehoznunk, azt manapság nagyon szeretik a népek!” Clancy elmosolyodott, és kiadta a parancsot a Splinter Cell fejlesztésének megkezdésére.

A Splinter Cell az úgynevezett intelligens-akciójátékok vonalát erősíti, azaz elsősorban nem agyatlan lövöldözéssel, hanem lopakodással, taktikázással, és ravaszsággal kell majd célt érünk. A főszereplő (bizonyos Sam Fisher) a szokásos, hiper-



szuper kiképzésen átesett kommandós, aki ha kell, kétszer megmássza az Eiffel toronyt, darabokra szedi, becsomagolja, és újra összerakja a város másik végén. Küldetésel is ennek megfelelőek:

titkos laboratóriumok felkutatása, szigorúan őrzött tervek eltalajdonítása, kökéményen őrzött cselekmény csendes és gyors likvidálása. A játék látványvilágáért a Clancy-ék által frissen licenszelt Unreal 2 motor gondoskodik, és ez meg is látszik rajta – ilyen élethű árnyékokat ritkán látni péccs játékokban.

Ha Splinter Cell csak fele olyan jó lesz, mint az MGS2 (amiről nyilvánvalóan kopíroztatták) akkor már érdemes rá válni.

FULL THROTTLE 2?

Enavi internetes pletykánk a Lucasarts kalandjáték klasszikusáról, a Full Throttle-ről, pontosabban annak feltételezett folytatásáról szól. Történt pedig, hogy a Lucasarts E3-as kiállítását promótó előkielentek a fejlődésben a fentebb említett játék logója szerepelt – és ez már elég is volt ahhoz, hogy vad találgatások induljanak be a rejtőző fórumokon. Jelenleg két verzió tartja magát:

1. Folytatás készül, teljesen új sztorival és sok új szereplővel
2. Folytatás nem lesz, viszont a Lucasarts felújítja a történetet, és egy modern, háromdés köntösbe bújtatott remake-et akar kiadni.

Hivatalos megerősítés nincs (se pro, se kontra), mi mindenesetre nagyon örülnénk, ha valamilyen formában újra belebújhatnánk Ben, a borostás, kemény öklű, de érző szívű hős szerepébe.

SZÉLNEK ERESZTETTÉK A HEROES 4 FEJLESZTŐIT

Múlt hónapban a Westwood, most a New World Computing - az informatikai ipart (így a játékkészítőket is) sújtó recesszió újabb áldozatokat követelt. Ezúttal a 3DO vezetése döntött úgy, hogy a Hercules 4-et fejlesztő csapat jobban teszi, ha csomagol, és másnap már be sem jön a munkahelyére, magyarul szólva egyik napról a másikra kirúgták szerencsétlen-





neket. A leépítés állítólag nem volt teljes mértékű, mivel pár embernek kegyesen felajánlották, hogy a tervbe vett HOMM 4 küldetéslemez minél gyorsabb létrejöttét elősegítendő ne fusson világga, inkább hurcolkodjon át az anyacég (azaz a 3DO) főhadiszállására.

FALLOUT FANTASY

A hardcore számítógépes szerepjátékosok kíváncsiságátján előkelő helyen szerepel a Fallout harmadik epizódja. A Virgin Interactive megjelenési listáján pedig feltűnt (2002 szeptemberi keltezéssel) egy Fallout Fantasy című játékoscska. Ez lenne a régen várt Fallout 3? Sajna úgy tűnik, hogy nem. A Fallout harmadik epizódját állítólag már fejlesztik egy ideje, de egyelőre még címe sincs, nem hogy megjelenési dátuma – legálább is ezt lehet kiszűrni az egyik dizájnér egy netes fórumon eljuttatott mondatából. Az Interplay nem volt hajlandó kommentálni az ügyet, csak annyit mondtak, hogy hamarosan (E3 ?) részleteket is fognak közölni. Úgy legyen!

JÖN A COSSACKS 2

A német CDV nem kispályázik, az biztos. Alig jelent meg az utóbbi idők egyik legjobb RTS-ének, a Cossacks-nak a küldetéslemez (Art of War), máris bejelentették a folytatást. A új rész a Napoleonic Wars névre fog hallgatni, és történeteiben mintegy



háromszáz évet ölel fel a 16.-19. század között. Tíz nemzet, hat kampany, hatvan küldetés, egy lucat scenario és tíz történelmi csata vár arra, hogy megismerjük/végigjátsszuk őket. A grafikai ráncfelvarrás mellett jelentősen megnövekedt a játékban alkalmazható diplomáciai lehetőségeket, plusz a multiplayer rész is jelentősen kibővült. Aki nem bírta címével 2003-ig (ekkor fog megjelenni), annak ott a második küldetéslemez, a Back to War. A BTW száz új single player küldetéssel, és számos új nemzettel (végre köztük van kis házunk is!) próbálja meg lekötöni az újdonságokra kiéhezett RTS-fanokat.

ASHERON ÚJBÓL HÍV MINKET

ASHERON'S CALL 2

Szerencsések a nyugati európai (meg az amerikai, japán, koreai... stb) gazdagok, mert ők az online RPG világa! Mi, csóró magyarok nem vagyunk az a kifejezetten MMORPG-ország, tekintve, hogy a havi tíz-tizenkét dolláros díjat nem feltétlenül tudjuk/akarjuk kicsőntetni a játékért. Sebal, jön még kutyára dér, azaz fogunk mi még az Asheron's Call második részével játszani, ha másért nem, mert a képek és az előzetes infók alapján ezzel tényleg érdemes lesz.

Az AC 2 világa teljesen új, a történet a

jövőben játszódik, ahol egy mindenre kiterjedő katasztrófa alaposan felkeltette Deutéri világát, és most nekünk (és néhány tízezer játékos-társunknak) kell majd felépítenünk azt. A szemünk a Turbine saját fejlesztésű, G2 kódnévén futó



grafikus motorja gyönyörködött, mely izomból képes hatalmas tökröződő vízfelületek, mozgó árnyékok és nagy részletességű karakter-modellek megjelenítésére.

Két új fajjal is

összeferhatunk, sőt játszhatjuk is őket (Tumerok, Lugian) brutális, a táj átalakítására képes varázslatokat tanulhatunk, hatalmas varázseszközöket és fegyvereket kovácsolhatunk, meg úgy általában nagyon jól érezhetjük magunkat ebben a gyönyörűen felépített világban. A műfaj egyik legújratesebb darabja, ez, meg az SW: Galaxies talán majd nálunk is beindítja az online - forradalmat. Megjelenés hamarosan, az Everquest felkötheti az alsóneműt.

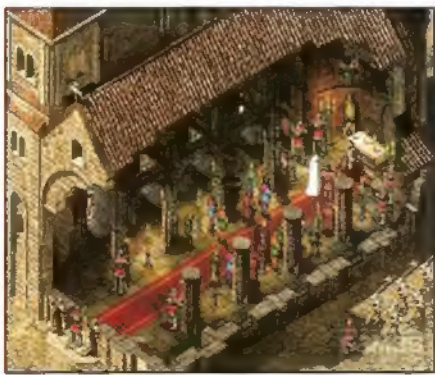
TOLVAJOK FEJEDELME

ROBIN HOOD

Robin Hood-os játék, már csak ez hiányzott! De tényleg: a jó öreg Robin végre a nevéhez méltó játékdolgozást kap, nem valami bugyuta ugrabugra, nyilazós-lődözős akciót, hanem jófajta, taktikázós, csapat alapú stratégiát, vagy egyszerűbb nevén: Commandos-kiönt. A játék mögött a Spellbound áll, az a Spellbound, akik már megmutatták egyszer (Desperados) hogy nem csak Spanyolországban tudnak normális, ésszerű, gyorsaságot, ügyességet és taktikai érzéket egyaránt igénylő stratégiai

játékot csinálni.

A játék a 12. században játszódik, Angliában (naná, majd Hongkongban) és kedvenc Robinunk (plusz a lelkes sherwood-i csapat) kalandjait követhetjük végig benne, az első számypróbalgatóstól (értsd:



gyors fosztogatás az erdőben) a gonosz Lackland herceg legyőzése. Hőseink jól pár fegyvert alkalmazhatnak a nemes cél elérése érdekében, Robin például az alapfelszerelésnek számító íjon és kardon kívül még

egy szép hosszú botot is forgat. A játék helyszíneit valós várak és városok (York, Derby, Nottingham, Leicester, Lincoln) alapján modellezték le, itt nyomulhatunk kedvűnkre, sőt szerencsésebb napokon még egy kis kástélyostromra is lehetőségünk nyílik. A grafika is kicsinosodott: a karakterek nagyobbak és kétszer olyan részletesebben animáltak, mint a Desperadosban, ráadásul még a viselkedésük (azaz az AI) ésszerűbbé, valóságosabbá vált. Commandos rajongók, gyűjtést beindítani, mert még idén várható!

ELLENSÉG A KAPUKNÁL STALINGRAD

Ilyen az, amikor egy fejlesztőcsapatnak nincs pénze megvásárolni a méregdrága mozilicenszet: kénytelenek más nevet adni a játékuknak. Pedig a Stalingrad letagadhatatlanul a tavalyi év egyik legjobb háborús filmje, az *Enemy at the Gates* történeti alapjaira építkeznek. Itt is (akár csak a filmben) egy orosz mesterlövész srácot kell majd alakítanunk, aki Sztálingrád rommá bombázott épületei közt bújgöcskázik a német katonákkal, és hajt végre veszélyesebbnél-veszélyesebb küldetéseket. A játékot az orosz illetőségű 4X Studios készíti, és ígéreteik szerint nem csak a türelmes kempelés, hanem a pörgő akció is helyet kap

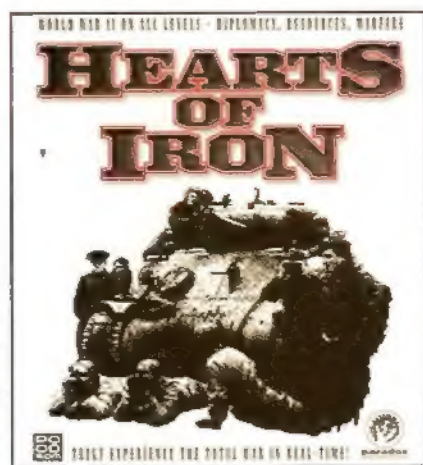
ma a programban. A Stalingrad jelenleg a 4X saját fejlesztésű SNX motorját használja, és a képeket elnézve ezen a téren nagyon jó munkát végeztek az orosz fiúk. Multiplayer lesz, sőt állítólag cooperative módban valami soha nem látott megépetésre számíthatunk – kíváncsian várjuk.



ACÉLSZÍV HEARTS OF IRON

Második világháború – most kicsit másképp. A Hearts of Iron nem az egyéni küzdelmekre, vagy egy-egy nagyobb csatára/hadjáratra koncentrálnak, sokkal inkább az egész konfliktus teljes feldolgozása a célja. Ha azt mondom, hogy az Europe Universalis készítőinek (Paradox Entertainment) új játékaikról van szó, akkor rögtön érthetőbbé válik a dolog: a HOI egy hardcore gazdasági/katonai/politikai stratégia. A Hearts of Ironban bármelyik, a háborúban részt vevő nemzettel játszhatunk (igen, a magyarokkal is) 1936-tól 1946-ig kísérve végig az eseményeket,

vagyis a háború gazdasági/politikai előzményeit, és a békekötés folyamatát is be kívánja mutatni a játék. A HOI legfőbb célja az, hogy a végletekig autentikus legyen, és pontosan, a történelmi tényeknek megfelelően szimulálja a múlt század talán legfontosabb tíz évét.



FRONTÁLIS TÁMADÁS WORLD WAR 2 : FRONTLINE COMMAND

Ez is második világháború – egy harmadik nézőpontból. A kisebb összecsapások, a fontos, sorsdöntő ütközetek szemszögéből. A Bitmap Brothers (Z2: Steel Soldiers) által fejlesztett WW2: Frontline Command egy hagyományosnak mondható RTS, ahol a hangsúly a világháború híresebb eseményeinek izgalmas és látványos megjelenítésén van. A látványon kívül még egy nagyon fontos tényezőt kezel a játék, ez pedig az emberi érzelem. Mi történik, ha mellett esik a legjobb barátod, vagy ha látod, hogy csak a te önfeláldozásod mentheti meg a társaid életét? Mit csinálsz ilyenkor? Elrohansz, vagy belevetted magad a harc közepébe?

Az úgynevezett Frontline-rendszerrel ezeket a szituációkat szeretnék szimulálni Bitmap-ék, némi pszichológiát keverve a megszokott „összeszedek mindenkit, oszt támadok” – szisztémába. A Frontline Command grafikailag nem tűnik nagy durranásnak (szerintem a Z2 motorját használja), de mivel a fejlesztés elején tartnak, ebből még akármilyen lehet...



A COUNTER-STRIKE A CSÚCSON

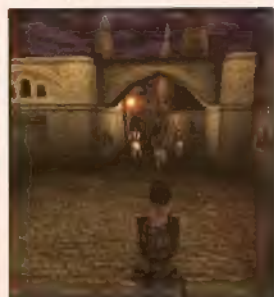
Minden netes multiplayer-addikt kedvenc játéka, a Counter-Strike hivatalosan is megkapta a „többjátékos összecsapások királya” megtisztelő címet. Az iGames (ez egy játékokkal foglalkozó amerikai szervezet) felmérése szerint ugyanis messze a CS a legnépszerűbb hálózati-interneten játszott game a jelenlegi



felhozatalból). A dobogó második fokát a Blizzard Diablo 2-je foglalta el, míg a harmadik helyen az új versenyzőnek számító Medal of Honor tanyázik (a negyedik a Starcraft, az ötödik pedig az Everquest.) A CS első helye nem meglepő, az már annál inkább, hogy a régi nagykedvencek (Q3A, UT) leszorultak a listáról.

NINA BEKEMÉNYÍT

Imádjuk a női titkosügynököket! Nikíta, Archer kisasszony, Lara néni (bár ő nem titkosügynök... mindegy, ezért imádjuk!) egytől-egyig kemény nők, akik tudják, hogy kell bánni a férfakkal – jól meg kell verni őket. Mielőtt jobban belemerülnek a szerkesztőség szadomazo hajlamaiba, vesszünk inkább egy



pillantást a legújabb trónkövetelőre, a Nina: Agent Chronicles-re. A Nina egy klasszikus 3rd person akciójátéknak ígérkezik, decens grafikával (Az AvP 2-ben már megismert Lüttech Talon futkos alatta), butácska sztorival, és egy jó adag fejtrőrről. A játékot a (számkra) ismeretlen lengyel Lemon Interactive fejlesztte, és még az idén meg szeretnék jelentetni. Kiadjuk mondjuk még nincs, de ez a probléma valószínűleg hamar megoldódik – az ilyen csajos lövöldözőkre mindig vevők a népek.

BEAM BREAKERS

Iéleggé sablonos és talán még inkább elidegenedett jövőkép vár ránk, már amennyiben hiszünk a sci-fi körökben egyre divatosabb metódus jóslatának. Legkedvesebb anyabolygónkat hatalmas metropoliszok uradják majd, birokra keveggel a földdel egyaránt, óriásokként őrzve a tájat. A Similis-féle mirákulum meséje az új -még újabb!- New York-ba katalauzolja el az érdeklődő tömegeket. A valaha hatalmasnak tartott felhőkarcolók fölé még jobb, szebb és magasabb toronyok épültek, az emberek már-már az egakig merészkedtek hltvány valókban. Szó szerínt, ugyanis a régvolt autómobilok helyett új közlekedési tökolmányok törték maguknak utat a köztudatba. Némelyikük sikeresnek bizonyult és fennmaradt, míg mások kevésbé. Egy szóval? Repkedjünk.

A játék világa éppoly sablonos másodík blíkire is, mint amilyenek azt az első pillanatban gondoltuk. Az alap a jól megszokott: aki az alsó szinteken kénytelen boldogulni, sokkal több problémával találja magát szembe, miközben odafent jobbra gazdagok és meffizók élék békés, gondtalan mindennapjaikat. Deli sofőrünk valahol a kettő között lavírozva tengeti életét: üldözve bünszövetkezeket és rendfenntartó erőktől, amolyan vadnyugati időköt idéző vehemenciával nyargalva A pontból B pontba. Kitaláltatok már? Nos, a szerep a miénk!

Beam Breakers, ahogyan a neve is mutatja: száguldós, lökdösődös, leszorítás játék. Egy olyan stílus képviselője, ahol nem számítanak a finomhangolások -éppen ezért nincsenek is-, nem számít a realisztikus kanyarvétel, egydítálan, semmiben nem hajaz a program egy szimulációra. Tisztelt publikum, az arcade stíl teljes képviselőjével állunk szemben. S mint ilyen, még csak a gon-



dolatát is őrziük távol holmi valóságnak és a hozzá való hűségnek. Ennek jegyében mazsoláztatunk a sok és sokféle, ám a jelenlegi benzinfalokra távolról sem hasonlító AG-járművek közül. Meg kell hagyni, a kíváncsok mértékben ellátták őket az optikai tuning látványos -ám jobbára hasznavehetetlen- keliékeivel, mondhatni: jól néznek ki a karosszériák. A különböző antigrav-síklók természetesen menet- és kanyarvételi tulajdonságaikban is eltérnek: ki-ki kedvére választhat gyorsabb avagy irányíthatóbb járművet.

A cselekménnyel előre láthatóan nem lesz gondunk; először viszonylag kevesebb, majd egyre több küldetés közül választhatunk, melyek teljesítése után nyílik lehetőségünk újabbak felvállalására, ahogy azt már jól megszokhattuk. Küldetéseken persze ne értsünk eget rengető újításokat; a páli többnyire áttevőkélmi a verdával a város egyik végéből a másikba, vagy elég hosszú ideig elkerülni a közlekedés heves rohamait. Küldetéseken kívül lehet úgy mond „szabad repülést” eszközölnünk, a terep minél hatékonyabb megismerését és

begyakorlását elősegítő; ráadásul a küldetések során egyre nehezebb kihívásoknak nézünk elébe, ezért a kezdetekben igyekszik a program mindent jól begyakorlatni az átlagfelhasználóval. Továbbá megjegyzendő, hogy a városokban igencsak sűrű forgalom várható; a különféle AG-síklók (buszok, teherhajók és személyi járművek) úgy rajzanak, mint a szürnyógok egy kirívóan fűllett vízparti délutánon. Mintha csak Luc Besson filmjében lennénk, a hangulat teljes mértékben magával ragadja az embert. Jellemző továbbá, hogy két ellenőrzőpont közötti útszakaszt tetszőleges útvonalat választva tehetünk meg, ami engem még a jó öreg Carnageddon-os időkre emlékeztetett...

Grafikailag hozzá az elvárkatat a program, azt hiszem, ez vitathatatlan. Nem is igazán a különféle fény-effektek minősége és poligonok sokasága fogott meg leginkább, hanem a hangulat, ami nagyszerűen ájtón; szinte belelivódik az ember bőrébe, és magával ragadja, ellentmondást nem tűrően. A neonfények, az óriási kivetítővilág futó reklámok, minden kis részlet hozzáadja magát a komplett egészhez.

Mi mást tehetne hozzá mindezekhez az egyszerű tesztesz, mint hogy már alig várjuk a teljes verziót, mi több, egyenesen elvárjuk! Addig pedig, az érdeklődők nézegessék a Similis honlapját, ha másért nem, hűt a Byonic Systems generálta üdítő látványvilág miatt is ajánlom mindenki szíves figyelmébe.

dracoo -[t]ype'sonic]

kladó: Fishtank Interactive

fejlesztő: Similis Software

megjelentés: 2002 Q2





HALF-LIFE GENERATION

[illegible]
$$1. \text{ 若 } x \in A, y \in A, \text{ 则 } x \cup y \in A$$

! D'INVERTES ATÉK

© 2007 Pearson Education, Inc. All rights reserved.

11. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

Figure 11.15

OPINIONS FOR

1952

CONFIDENTIAL

$$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} \right)^2 = \frac{1}{8}$$

$\frac{1}{\sqrt{\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-x^2} dx = \frac{1}{\sqrt{\pi}} \int_{-\infty}^{\infty} f(x) e^{-x^2} dx$

विद्ययाऽपि न विदुः श्रद्धयाऽपि न श्रद्धावान् ।

EMPIRE EARTH

TEJLES MAGYAR VERZIÓ

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL.

500 000 ÉV TÖRTÉNELMI KALAND

TÖBB MINT EPOSZ

AZ EMPIRE EARTH 3D-S VALÓS IDEJŰ

HÖZJAVULUNK LÉTRE ÉS KORMÁNYOZHATUNK

NYELVISÉG, TÖRTÉNELMIÉNK

500 000 ÉVÉN. ÁT.

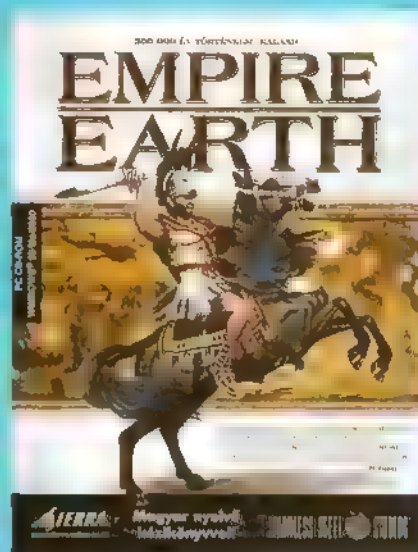
AKÁR A TÚZ FELLEPZÉSÉNEK IDEJÉN, AKÁR

A LÉZEREI ÉGYVÉREK KORÁBAN KAPCSOLÓDUNK

BLLE VZ USEBNÉHO

A CÉLUNK UGYANAZ: AZ EGÉSZ FÖLDET

A BIRODALMI NEMZŐS KELL CSATOLNIUK!



N-TEC KFT
www.ntec.hu

STAR WARS MÁNIA

A Star Wars saga igazán megérdemli, hogy egy kis helyet áldozzunk neki... Az Episode II okán utánajártunk a fontosabb, a legenda témakörébe tartozó, régebbi és még csak várható játékoknak, sőt, a filmről is ejtünk pár keresetlen szót.

A fanatikus mozirajongók már csomogolták a hétévezéseket, valamint az egy hetit hitelezelmek, hiszen már csak néhány hét kell ahhoz és a mozikban bemutatják George Lucas aranybányájának egy újabb témáját, a Csillagok Háborúja sorozat Episode II: Attack of the Clones címre tervezett folytatását. Alighanem felesleges lenne bárkinak is bemutatni akár a szellemi effektivitást, akár a filmörténet egyik legmagabíróbb minőségét, hiszen az idősebb generáció még a glódiából származó élményei alapján a fiatalabb pedig a dözsölt marketinges munkájának köszönhetően emlékszik az – nyugodtan mondhatjuk – alapműveltség részeként képzett trükkjére, illetve az Episode I-ra. Ez utóbbi a hardcore rajongók a legenda megcsúfolásának tartják, noha Lucas kénytelen volt, hogy személyt sem változtatott az eredeti forgatókönyvön, csupán az azóta jelentősen fejlődött technikát hívta segítségül vizuális megvalósításához. Nem odam állást foglalt, mindenki döntse el maga, hogy tetszett neki az új Obi-Wan és Darth Maul első összecsapása, azonban tény, hogy a Klonok Háborúja láttát olyan átlós

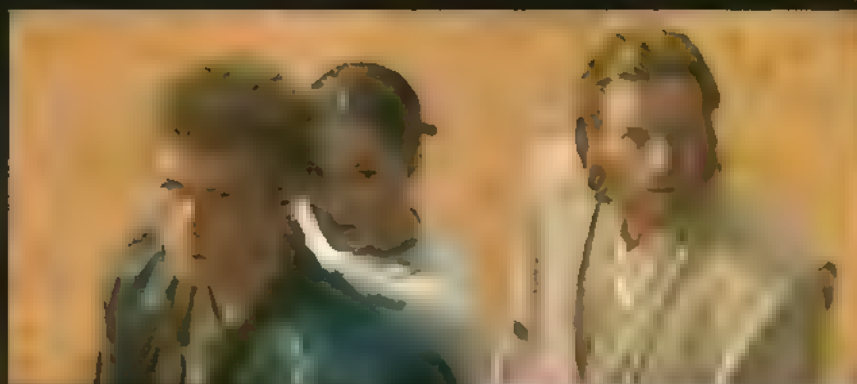
rejté lehet, mint az előző bemutatott negyedik epizód, amelyben először találkozhattunk Leia hercegnővel és a szerepményű Luke Skywalkerrel.

Azonnális adatbázisoknak köszönhetően a nagy csinnadrattával beharangozott Episode I. Gyakorlatilag a mozipremier pillanatától fogva közzétehető volt az internetről, a még kis híjánban is hatalmas place lett a zugszólt videopédáknek, amelyet nem is volt olyan egyszerű beszerezni. Anonim e-mail címeire írogatva, a nagyvárosok sötét zugjaiban randevúztak a titálmellen filmrajongók, a kábítószerek csomagcskához hasonlóan csempéltek gazdát a kalózfelveleleik. Ekkor után alighanem érthető, hogy Lucas forgatási helyszíneit jobban őrzik, mint Fort Knox és az Area 51-et. Egyébként. Már annak is örülünk, hogy volt, amikor napvilágra került néhány páperazzalód, amelyen a statiszták kévéngettak a stúdiók előtt, azaz a népszerűségben. Nemrégiben pedig felröppent a hír, hogy már olyan is akad, aki eladja a világig léhette a Star Wars filmeket, egy szuperhős sajtókiadás korlátn belül. Mindez persze inkább ingyenelém a milliók csendben számolgató Lucascars számára, amely várhatóan minden létező relém-

telőket igyányba fog venni, hogy a fogyasztói társadalom bőszke polgárai csillagközi mennyiségű pénzt költsenek majd a filmet kísérő termékekre a kulcsstartó a mikroprocesszorral, valamint összerakható robotok.

Szóciklum jedik

Tervezetesen a számítógépes játékok riasztották az SW témájú játékokra, amelyeknek se végese hossza, s gyakorlatilag nincs olyan mozzanata az eddigi négy részes trilogiának, amelyről ne készült volna adaptáció valamelyik platformra. A létezőtől mászó (lőstől) az endorban légborgóson keresztül az X-szármű védőgéppel, természetesen kiegészítve az Episode I Pod Race-éval, mindenféle változat készült. Ezek minősége darabonként változó, a teljesítménytől egészen odáig terjed, amely már-már egy kisebb önálló epizódot képez a Lucas-örökségnek. Mi ezekből a játékokról készítettünk egy hevenyészett összehallgatást, törekedve a teljesítmény igyányára, s azon szinten értékeljük is azokat, hogy még a kevésbé véresező rajongók is könnyedén eligazodhassanak abban a bizonyos megasz-megasz galériában...



SPACE COMBAT SIMULATOR

Amikor kikerünkben szűzadszár is be-
tűnk a mezba, hogy barezsljünk Darth
Vader vadlő messzifől és vigasztalja
a csallgdyal puccs szőrőfét, szírnál-
lányozó állomozhatunk arról, hogy
menyire jó is lehet egy X-wing, vagy egy
TIE vadászgőp pilótaként száguldozni
az űrben. Persze ez a lelked és heme-
lézid, amikor egy X-winghez, vagy
győzött-torpedó stómák száguldoz-
ás gőpéket, de hát az űr volink van, meg
leerült, és a Lucasarts is úgy gondolt,
hogy felvázolják idején, hogy bármely
megjelt kétféle dologt, hűtő
bűtő, és hűtő, s flakozó. Ezek olyan
emlékek, amelyeket soha nem felejt el
az ember, ezért örömmel emlékezünk
mára a régi idők, a vadászgőp-ze-
mél.

X-WIN

1994

22-ai jelszék volt az első komolyabb pró-
bafutás, és akik annak idején még C-
64-en szórakoztak a Star Wars játékkal,
ahol egy X-Wing-el kellett becépőlnünk
a vonalkódokból megalkotott Halkisokba,
akkorban megmutattuk valakin, mikor a
Lycaserts piacra dobta az X-Wing szim-
ulátort. Annak idején ez még DOS alatt
futott, és mi már nagyon furcsán hang-
zott, de hozzához képest előreléphető
lével, így felállt a jelszékmenet, és
a kódok sorával jellemezte a jelszék-
t, ahol nem csak a filmben megalkotott
színyír, de számos variáció, valamint
nem kevés más kiadók újrainv - például
az Y és a B Winger - jelentős szerepet

harcott

Akkor
leltek idővel a főnök
nehézségek, a hányor volt, a harag,
bűztörtés, csillagpompából tárolás, a gőgös
pajzsa, a gyűrűket a mellőspáncs köré
tették. Először a hála volt az a maga
időjében, sálkőre szent értet, hogy
az Acélyság gondozásában éveltek
Kétségbe lémek, a csók dobálk a Windows
kompatibilis, fejfelelt, gráfika, a csók
Windowsra váltást. De az a csók egy
lélek lélek.

THE FIGHTER

Picture

Mivel csak nekik a szja, hogy elég van a pozitív oldal képviselői közül, s bizonyik rá, hogy a Birodalom szétbontása először az ellent, Lucas korszakát mészárosok megölte. Túl sokan vannak megöltek, és az volt a cél, hogy legyen jobb ember a Star Wars játékok történetében. ATE Fighter gyakorlatilag semmilyen nem létező dolog, az X-Wing technika és gyakorlati oldalán felismerjük a Birodalom oldalán felismerjük, hogy a Birodalom oldalán felismerjük, mint a harcok valószínűsége.

még az Univerzális Iskolai Önkormányzatunk, ha elvileg létezőt köldökünk mélyéig, a gladiátorok háborúiban. Valamennyi iskolázatos óráról fogas a TIE Fighter sokszor szívesebben lett először, talán ezért, mert a Jéfferson-jével nagyobb kihívást jelentett (vagy csak azért is, mert a csaták megkezdődésénél a gépvezérlés és az energiagazdálkodás az a szokás, ami a jobbban hasonlítanak a világunkhoz). A G3000 csaták. Ha valaki meg nem látja ezt a programot, felhívhat a szerverre.

XWing vs. TE Fighter

magyarul: 1997, 98

Idővel passzív magint is kell lennie, hogy újabb bőrt a műbőrrel, s mivel minél többégekben a kiadó nem ért el a létező sikerrel, amelyek a létezőnek évek kiadásán, úgy döntött, újra elindítja a kiadását, kiadásán a kiadás nagy előd mint a kiadásával. Ért nem érdemes a kiadás befejezés, mert a kiadását a kiadás a kiadás kiadás.

fortételemben, inkább csak a rajongói grafikai motor és gyorsabb játékmotor elnevezést nével bőrszót, az azonban már nem volt elég a rajongóknak. Sok időzés után végül jött a mentőös, ami a Balance of Power előzmény kapta, a segítségével az elavult egyébről ma már kicsit felújított multiplayer szerezte hírnevét - ekkor lett divat a sokak öltözköztetésében, a számítógépek hűtése, majd szövegírás és a számítógépek. Mindeztől félve nem igazított ekkor, s nem sokkal később a Lucasfilm megint beleszólt a lécbe, hogy el ne felejtsek a

X-Wing Alliance

<http://www.lesons.org>

Jelen állás szerint a leírásra valószínűleg
 foglalkoztatott és a küldetés specifikus
 munkák elvégzésére, sőt, megcsinál-
 tására egy-egy témában a létezések vagy
 létezőmieliek bármilyen feltétel mel-
 lettére születtek. Itt most a csap-
 ták számszerűsítéséből érhettek meg a dol-
 gokat (bár a mi hőshözünk a létezések
 még hűs a szívbe, de az már melléves),
 csatlait vezethetjük végre a Millenium
 Pakont is, de az eddig bevált többi
 vezetésig is az Olvópont és az Hérből a
 Jópofa és elég nehéz küldetések során
 elég szép domb szücsérett, a talán az
 világ az utolsó szimuláció Jéleig jártak,
 mert a Lucasra szűpben lesem az
 árcsúba hányba csúcsott, bár meg kell
 említeni, azelőtt létezőknek hármas bűn-


KAWing Collector Series

100

Egy hatalmas szórakozó és végül
 érdekes, hogy a Lucasarts még
 egyet, s talán utolsót egybegyúrta a
 skizszenét, így az X-Wing, a TIE Fighter
 és az X-Wing vs. TIE Fighter játékok
 immár nem szétlítottak egy doboz
 ban lévő csomagokból, ahol minden pro-
 filut Windows 95/98 alatt, és minden
 játék sebességre, gyorsabb és átlósítottul
 lehetett. Bejött a játék, persze az illu-
 minációk miatt.



★ X-WING Alliance



FLIGHT ACTION

Ha az ember nem végigkíséri, csak vérontásra, akkor ezeket a játékokat neki találták ki. Gyakorlatilag ezek a programok nem sokban térnek el az X-Wing eposztól, csak hát a szimuláció jelleg, mint olyan, a hátsó sorba van szorítva, itt csak a pusztulás, a sebesség és a látvány dominál, de az nagyon. Nem mindenki szereti az ilyen stílust, de kétségtelenül pihentető formája a Star Wars világ megismerésének. Szóval ismét lény a világűr, de most nincs meztartás, vagy küldetésleírás, csak elő a lézerágyút, aztán jó napot kívánok! Endül ven szó!

Battle for Naboo

url: <http://www.lucasarts.com/products/naboo/>
megjelenés: 2002

Sokak sajnálják az Episode I: The Phantom Menace nem tett jót a Star Wars csillag hírnevének, mert egyből a felületes látvány hiánya, a zavaros forgatókönyv, és a túlszírozott technika nem tette meg azt a szintet, amit a rajongók vártak. Persze ezt lehet vitatni (nagyvendi GYZ kollégán ezt meg is tette a hét hónapja ftt Starfighter cikkében), hiszen a vélemény szabad. A Battle for Naboo esetében ez már nehezebb kérdés, ugyanis a játék kiegészítő attól, hogy éppenszáll az Episode I világára épül borzasztó. A történet szerint mi alakítjuk a Naboo egyik fiatal, de annál lelkesebb katonáját, Gavyn Sylvest, aki a Naboo bolygót megszálló Kamoukókat mi Sötétség legfőbb ellensége. Ennyi is lett a keret történet, amelyet lineális pályák és karszagató lövöldözés egészít ki, hogy eladható legyen a produkció. Mindent egybevéve silány játékot kapunk, nem is érdemes több tényleg játszani vele.

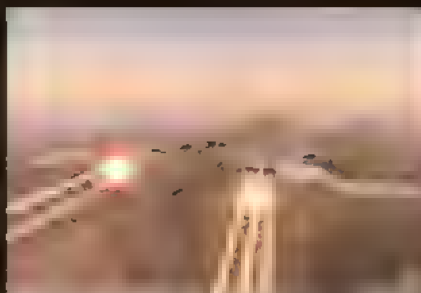
Star Wars Starfighter

url: <http://www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter/>
megjelenés: 2002

Erről a játékról még februárban olvashattok néhány részletet, ahol is



▲ Battle for Naboo



▲ Starfighter



▲ Rogue Squadron



GYZ Hosszú történet az alkotást (amelyé mintegy százszorosan tér el a Battle for Naboo szociális megfontolástól - magyarázta „játék a közönségre”), mert bár a grafikai motor minden eddiginél szembetűnőbbül a játékosnak, de itt meg is állt a tudomány. Az Episode I. köcske szegényes) úrcsatáinak összes járműve felvonultatott ebben a játékban, heves arcade jellegű csaták során megmérkőztetett, de valahogy akkor is érezhető a homalos mellékár, és a túlagyvonult játékoson. Hátba a látványos űrhajóru, ha nincs meg az a gyűző, amit az X-Wing sorozat szabott bele a játékba. Persze a vizuális látvány lenyűgöző, tehát egyszer még denépp érdemes egy pillantást vetni az alkotásra. Vagy akár még letölthetjük. Az viszont sajnos komoly felelősség, hogy a Star Wars játékok közül az egyik legnyilvánvalóbb (az sajnos megint a Jónások ártak) kiegészítés mellékelése, ember legyen a talpán, aki könnyebb lebegőcs és ideg-

ötletcsomós nélkül meg tudja szórni azt a bábeli billentyűkiosztást. Amikor PlayStation 2-ra közzétett és látványos győzelmeink bizonyult, sajnos hamar elvészett PC-n, Csillagok Háborúja ide vagy oda.

Rogue Squadron

url: <http://www.lucasarts.com/products/rogue/>
megjelenés: 1998

Amikor egy-egy videójáték megérkezik az időkörből, amikor a nagyjáték a Rebel Assault felé közeledik, amikor a játék a piacot kőbe is kímélő domb lett a Rogue Squadron, melynek később (sajnos csak konzolos berkekben) folytatása lett. Egy komplett 3D-s, különleges űrhajós akciójáték volt itt dombuk, amit nem gyengén reklámozott a 98-as videójátékos kiadás. Külön domb, hogy itt a hős a történet is lement, ami segítette

a játék közzétételét. Konkrétan arról van szó, hogy valahol a Csillagok Háborúja és a Birodalom viaszavág közel időszakban Luke Skywalker (aki itt még inkább csillagzó szemű pilótasuhanc, semmint lehengerlőn buja Jedi lovag) becses személyét irányítva kellett segítenünk a lézardókat. És hogy mindez még komolyabb legyen, olyan helyszíneken volt dolgunk, mint például Mos Eisley, Jabba a Hut palotája, a Hoth bolygó és még számos jól ismert név vagy névtelen táj a filmekből. Nem csak a szakra, hanem a rajongók megelégedéséért ezt az alkotást, hiszen végre sikerült majdnem tökéletesen átvonni a szimulátorok és az arcade beütésű lövöldözés űrhajós játékok elválasztását. Ebben a műfajban azóta sem született ilyen szerezési próbálkozás, bár be kell vallani, hogy az Episode I világát tekintve ez kevésbé lehetséges, mivel az első rész felhozatala még nem elég egy legend megteremtéséhez. Sokan mondják, persze, hogy a Klónok támadása még hozhat ilyen hangulati játékokat (a konzolos berkekben ez már folyik a Hőzűldözés is), ezt majd csak akkor hiszem, ha látom. Addig is marad a Rogue Squadron a jól megbecsült történelmi arányítás, mert számos rajongónak eladta a látványt annak idején. Nekik talán felcsillan a szemük arra a híre, hogy a fent említett hivatalos oldalon letölthető egy patch, amely segítségével akár egy Naboo Starfighter géppel is nyomhatjuk a harcot a vidámság!

FIRST PERSON SHOOTER

Vagyis minden, ami a földön zajlik, a sző legzserosabb éntelmében. Legyen az Quale első győelmében megjelölés, vagy inkább a Tomb Raider világát idéző mászkálók, korbácos életérzés. Nem árt hárítok, hogy ez a műfaj adja vissz a legjobban a Star Wars világ éntelmét. Közvetlen, de fő szírelőzők számelmék azok a játékok, ahol a Jedi lovagok csapnak össze bűnelmők görvőistálmak. Azért azokkal az emvőnyed droidokkal alkik olyan bulók, mint egy bedraggók. Jánár, ha viszont szabad a műfaj, és elég sok olyan forgatókönyv születik, amely megtelepén jó, pedig akár hős nincs a műfaj, vagy az ő trólmókész (a Jedi Knight). Ne léssék, mivel le van it sző!

Dark Forest


<http://www.kucmart.com/products/denforces/splash.htm>
 mart.com: 1224

Jakobson az időben, amikor a Doom II és a Duke Nukem hőskölt a számítógépes játékok (és az FPS-ek) terén, a Dark Forces címűben érkezett, a sikersorozatban is szűlt tovább. Pedig őrült szórakozó lett a főhősök játékok terén, akiknek azonban sikerült a harci játékok nagyon hűsöt öltöznök havora kétféle FPS. Ebben a játékokban Kyle Katarn parancsnokot alkalmazzák, aki a Nemzetközi Biztonsági Szolgálat vezetője.

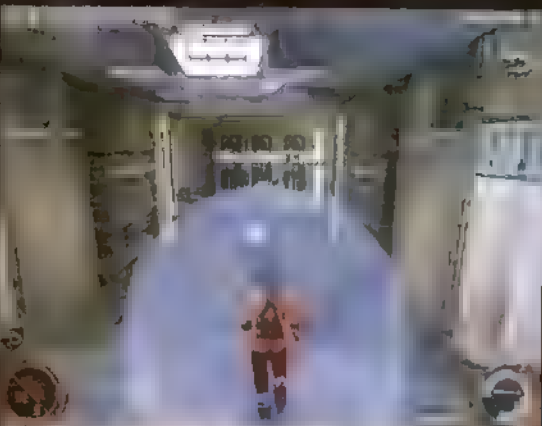
[illegible]

Head Knecht

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



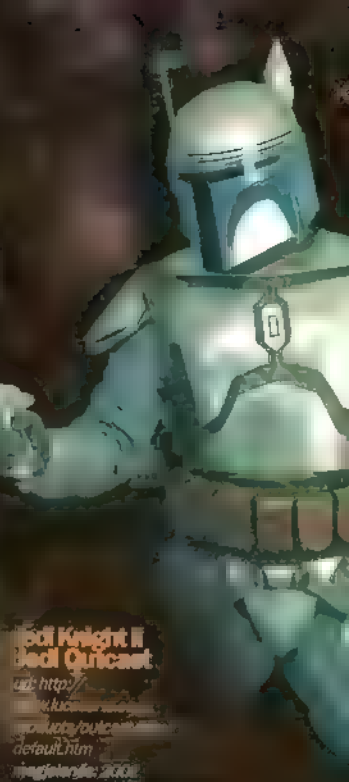
Ez a játék szisztemen a Dark Forces II. alcímét kapta, mégis külön kategóriát nyitott a Star Wars játékok történelmében, hiszen teljesen ötvözte a hegymászást FPS-ek és a Jedi kultúra mágia-
dan elemét. Minden
szál a Dark Forces
eszméi alapján
kötődött össze.

[illegible][illegible]

Journal of Management Education



Dark Furies



Red Knight®
Red Knight®

url: http://
www.kuc
.../out
default.htm

[illegible]

Az előző évekkel szemben most már inkább a filmek parázsra. Ebben a műfajban az egyik kiemelkedő alkotás a *Matrix*, hűbőrként pedig olyan is, amely drámaibb, mint bármelyik egy Star Wars epizódoké, legalábbis a forgatókönyv és az alakok alapján. Ezek a filmek gyakorlatilag minden olyan elemet ötvöznek, amellyel a színpadi produkciók, az arcaidok, az FPS-szerűen szikeresnek bizonyultak. Itt minős kiemelkedő kihívás, csupán a referenciák, a gyorsaság és egy jó videókérdés. Az előző években már jön meg a...

Rebel Assault

Új cím
megjelenés: 1995

Ez a könyv kétfelhasználható, pontosan a Rebel Assault szócikk lett az a világ, ami akkor önállóan is megállná a helyét - mármint a végső soron. A történet itt valamivel a New Hope előtt játszódik, s lemerül, amíg annál szimpatikusabb lázadók bűnére bújva állítják végül ki a birodalmi harcosokat a kegyetlen Birodalom ellen. Véleményem szerint a Rebel Assault első része a maga idejében kimagaslóan jó kiadvány bizonyult. Emlékszem, pesti nézők kamaszként kis híján lefordultak a színpadról, amikor a haverom megmutatta a bedigitált videókat és a hasonlóan felépített játékokat. Itt aztán volt minden! Vadászrepülés, rövidlátó birodalmi lépegetők kiküzdése (a Birodalom Visszavágó-ból jól ismert Hoth bolygón) és még sorolhatnánk. Azt azonban meg kell hagyni, hogy a játék hamar feledésbe merülhetett volna, ha nincs a folytatás. Mert az minden kétséget feloldított.



Phantom Menace



Rebel Assault II



Shadows of the Empire



Rebel Assault II

Rebel Assault II
The Hidden Empire

Új cím
megjelenés: 1995

Az az ötletem, hogy egy játék egy világ egy egész estés film akciójele netéből épüljön fel, véleményem szerint tökéletes megoldás - különösen az adaptációk esetében. Ezt az első rész esetében is érezhetjük, de a folytatás szinte tökéletes lett. Nagyon komoly és izgalmas törté-

netkönyv (a birodalmiak Darth Vader vezetésével kifejlesztik a láthatatlan Halálosügget és a TIE Interceptor-ok erőtere is áttetszővé válik, így indulnak a lázadók maroknyi serege ellen). Szépen kidolgozott és roppant változatos játékmenet (itt aztán nem tudsz olyat mondani, ami nem úgy küldetés lenne) jellemzi a produkciót. Nem véletlen, hogy még PlayStation-re is megjelent egy ábrat, ami színén elég meggyerőre sikeredett - a lehetőségekhez mérten.

Az első véleményünk szerint az egy-egy darab, még a kezdőknek is nagyon a későbbi kőnös ügyelnek arra, hogy egy kiegészítő is végig tudja játszani a játékot könnyű foltozatra, de ugyanez a

gameplay nehezebb módokban még a hardcore játékosokat is megizzasztja. Ki kell próbálni!

Shadows of the Empire

Új cím
megjelenés: 1997

Az a 1996 tavaszán jelent meg a játék az első 64-re, ami a Rebel Assault II-vel szemben utóbbiaként lett, egy-egy darab, ami a PC adaptációja sem kellett túl sokat válni.

Az a történet itt is egy 3D-s rövid történet, ahol már a Jedi Knight elemi a mag-mag-mag-mag-mag, a számos űrben játszódó vadászgépháború végett nem nevezhetjük FPS-nek. Külön öröm a rajongók részére, hogy a játékban (ahol egyébként egy Dash nevű férfit látnunk, aki valójában nem az első a birodalmiak felkeléséért) még Boba Fett is feltűnik, de hogy milyen aspektusban, azt inkább nem áruljuk el, mert ezt a játékot úgy is ki kell próbálni. Akkor majd látszik minden.

The Phantom Menace

Új cím
megjelenés: 1999

Itt egy pillanatra még kell emlékeztetni a tisztán két fontos dologra. Az első a Star Wars hőseposz első részének végsőre vétele alapvetően megváltoztatta a rajongókat - bár úgy

a második rész már nem nagyon fogja, de hát ez még a jövő zenéje. És attól, mert egyes vélemények szerint az Episode I első vérszegénysége sikeredett, a játék még lehet nyerő. Én emlékszem, már végignyomtuk a moziforgatókönyvet aprólékosan feldolgozó játékokat, amikor a film magyarországi premijére még csak kéjes ábránd volt csupán a rajongók fejében. Már akkor is sejtettük, hogy az a film valami egészen más lesz, mint az eredeti trilógia, de a játékok csak elképzelték minket.

Tizenhárom kiadvány során egy másképp-vekedős játék arculatát ismerhetjük meg, de mivel a cserekélmény túlságosan is lineáris lett, az alkotók számos ügyességi és logikai feladvánnyal boldogították meg a dolgozó, amiből igen csak kellemes melléklet kapott a produkció - a tökéletes grafikai megvalósításról nem is beszélve. Ha kivesszük a játékmenetből az ötletes megoldásokat, a jellemző hangulatot és a fordulatokat, csak a cserekélmény, akkor kapjuk meg a Jedi Power Battles féle esztelen akciójátékot, ami még a legjobb szándékkal is csak gyenge elégséges lett.

Így az akciójátékok tanán - az Episode I: The Phantom Menace nem voltott szöveget, s kicsiny szerkesztőségünk igaztalanul várja a második rész adaptációját, ami remélhetőleg nem okoz különösebb csalódást (pláne, ha azt az egyszerű tényről nézzük, hogy az Episode I játék gyakorlatilag átváltoztatható lett, mint a film maga).

ROLE PLAYING GAME

Star Wars: Knights of the Old Republic

Link: <http://www.lucasarts.com/products/swkotr/default.htm>
Megjelenés: 2002

A LucasArts legfrissebb aktuális PC-re és X-Boxra készülő háromdimenziós RPG-jének, a *Knights of the Old Republic*-nek történetét a sokat emlegetett *Rings of Power* kötetek idején - mintegy négyezer évvel az első *Star Wars* film előtt - játszódik, amikor ezrével történészek egy Sith, mint a Jedi lovagok, s a sokak által eddig harcoló volták a Jó erőkkel. A játékban egy akár háromféle csapatot irányítva kell bejárunk a Tatuint, a Sith-ek bűnszékéit ismert Korribant, a Jedi akadémiájának otthonát adó Dantoonet, illetve többek között a Wookie-k szülőföldjét, a Kashyyyk-t. A történet során karaktereinknek nem csak képzésük, de személyisége is fejlődik. A *Knights of the Old Republic* X-Box verziója idén ősszel, míg a PC-s változat jövő év tavaszán kerül a boltok polcára, ám az előzetesek szerint érdemes lesz rá várni, ugyanis ez lehet a LucasArts újabb nagy dobása.

Star Wars Galaxies

Link: <http://www.lucasarts.com/products/galaxies/default.htm>
Megjelenés: 2002-2003

Márkusai számunkban sokat foglalkoztunk az online szerepjátékokkal, melyeknek az a lényege, hogy veszi egy szoftvert, vagy beiktat egy viszonylag tűrhető összeget, s máris parasz egy többébb netkapcsolat közreműködésével - végzetlen kalandokra indulhatsz, legyen az fantasy, szimulátor, vagy éppen a *Star Wars* világa. A LucasArts ötlete annyira jó még, hogy jelenleg csak a béta tesztelések történnek, de a visszajelzések rendkívül pozitívak. Sajnos az előzetes képek nem azt mutatják, hogy grafikai szinten mennyire lesz a dolog (kissé vérszegény a felhozatal), de amúgy nemzetközileg szinten mindenki elégedetten nyilatkozik a leendő szerepjátékról. Ámólg azok bűnhődnek majd különböző lények, feladatok és Jedi lovagok bőrébe, hogy együtt, vagy egymás ellen használva erőiket vigyék győzelemre a kiválasztott fajt. A fent említett weboldalt egyelőre nem nagyon halmoz el mégis információkkal, ezért kénytelenek



▲ *Star Wars Galaxies*



▲ *Knights of the Old Republic*

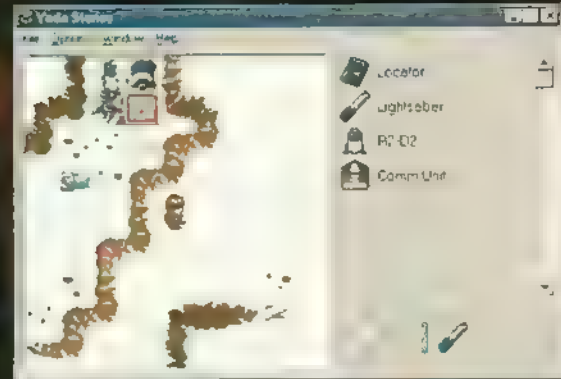
vagyunk a képzeletünkbe hagyatkozni, de hiszem, hogy a LucasArts komolyabb csatlakozást okozna leveleink. Az online RPG-k világa pedig még mindig olyan homályos, itt az ideje, hogy egy látványos siker végén mindenki számára világossá tegye, hogy a jövő a multiplayer ágazatban rejlik. Remélhetőleg ez elérhető egy olyan cég munkáját nézve, aki eddig minden műfajban tudott legalább egy maradandó alkotást felmutatni. Többet érdemes várni!

Yoda Stories

Link: <http://www.lucasarts.com/products/yoda-stories/default.htm>
Megjelenés: 2002

Ebben a kalandjátékban az ifjú Jedi aspiráns, Luke Skywalker bőrébe

szedve kell megismerkednünk, hogy bizony egy Jedi lovag dicsőennyel övezt állapotig kemény próbák sorozata vár ránk. Miután előhaladtunk az első misztéri Dagobah mocsarasorán megkapjuk az szakra rendelt szerkesztőket, majd mehetünk rohamosztagosokkal, bukkalakokkal, kácsi dródkokkal verselkedni, megismerkedni az erővel, s még a szövegírók gonosz csatlakozásának is kitesztelhetjük lelkünket. Mindeközben saját karaktereink szerint kell gyakoroloznunk, kereskednünk a általában élni a mindennapjainkat, de közben nem szabad elfelejtenünk valódi célunkat, amely nem más, mint hogy igaz, kökemény Jedi lovag váljon belőlünk, aki az igazságért Moon álló sapkára, s a gyengék védelmezője.



▲ *Yoda Stories*

Force Commander

url: <http://www.lucasarts.com/products/forcecommander/>
 2000. évi kiadás
 Megjelenés: 2000

Szárazföldi hadviselés a valószínűleg stratégiai játékok kedvelőinek. A Force Commanderben mindezek a földi egységeket irányíthatjuk, amelyekkel a filmekben találkoztunk, legyen szó akár a négy, akár a kétbábú birodalmi lépegetőlről, akár a légi robothoz vagy a lázadó felcsatlakozójához, ebben a programban mindez megtalálható. A játékosok próbára tehetik magukat a Hoth bolygón lezárt csatában, de akár a forró Tatuinra is elküldözhetnek. A történet széle körülbelül ott indul, amikor a birodalmiak a Leia hercegnő hajójáról eltűnt két droid keresésére indulnak, s valamivel a Jedi Visszatérési eseményei után ér véget. Számos ismerős jelenettel találkozhatunk a rajongók a programban, azonban a néhány csatát kivéve a Force Commander kedvéért álmotak meg a LucasArts fejlesztői. Az érdeklődők akár helyi hálózaton, sőt akár az Interneten keresztül is összemérhetik tudásukat lépegetővezetésben és a kohozástájak irányításában. Az egészen friss szoftverek már meg is jelentek egy felújított verzióban, amelyben kiküszöbölték a gyermekbarát hibákat.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

url: <http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/>
 2001. évi kiadás
 Megjelenés: 2001

Az Age of Empires vázára épülő nagyszabású-stratégiai játékban a teljes Csillagok háborúja saga-t játszhatjuk végig. A félt a polgárháború kimenetelének eldöntése a lázadó szövetség, a republikánus birodalom, a kereskedelmi szövetség, a Wookie, a Naboo illetve a Gungan királyság oldalán állva. A játékban több mint 300 féle egység.



▲ Episode I: Racer



▲ Galactic Battlegrounds



▲ Force Commander

irányíthatunk a birodalmi lépegetőket, kezdve a felvadászoktól egészen a Jedi lovagokig. Mindegyik tábornok magán a saját előnye, a Gunganek például fejlett biotechnológiával rendelkeznek, a Jediak szövetségük, a Wookie-kat leleményességük segíti a harcban. A játékban beépített küldetészerkesztő található, amelynek segítségével mindenki szívesen saját pályát állíthat össze. LucasArts-ék hamarosan versenyt is hirdettek: ki tudja a legtrapposabb misztériumot összeállítani, s a győzteseknek abban a megfizethetetlenben lehet részüket, hogy készítsék munkájuk felkerülését a repókban megjelent Clone Campaigns című kiegészítő kiadásában.

Földi robothoz indítással, hogy a játék nagy sikerén felbuzdulva a cég elviesztette a Mac-os verziót is, így már nem csak a PC tulajdonosok privéliuma lehet az univerzum játéka.

Star Wars: Episode I Racer

url: <http://www.lucasarts.com/products/racer/>
 2000. évi kiadás
 Megjelenés: 2000-2000

Az Age of Empires vázára épülő nagyszabású-stratégiai játékban a teljes Csillagok háborúja saga-t játszhatjuk végig. A félt a polgárháború kimenetelének eldöntése a lázadó szövetség, a republikánus birodalom, a kereskedelmi szövetség, a Wookie, a Naboo illetve a Gungan királyság oldalán állva. A játékban több mint 300 féle egység.

Ha esetleg azt hinnénk, hogy van olyan műve, amibe a LucasArts nem tette bele az orrát, akkor bizony nagyot tévedünk. Ez persze egyáltalán nem rossz, hiszen a már sokat vitatott első rész megjelenése a vásárlónak hatalmas lehetőségeket nyitott a játékban. Többek között biztosra vehető volt, hogy a fiatal Anakin' alkotóversenye (amely mindezen hasonlít a Ben Hur'örök klasszikus fogat hajó jelenetéhez a képernyőn is visszaköszön majd, a PC-sék (és persze a konzolosok) nagy öröme. Ez így lett, s azt kell mondanunk, hogy igen jól sikerült műfaj kerekedett ebből az adaptációból. Csodálatos pályák, gyors és csodaszép grafika, hőszívesztől gyors robbogó, kallómas irányítás - egyszóval minden, ami a hagyományos rally versenyt a Star Wars világába emeli fel, arról nem is beszélve, hogy ezek a gyors versenyek sokkal képebbek akár 600 mérfölddel is repülnek. A hivatalos honlapon is nagy hírverést csaptak a játéknak, ami nem is csoda, hiszen gyakorlatilag egy új műfaj született ebben az univerzumban (bár a Rebel Assault sorozatban volt már hasonló pálya, de jött az azért mégis más). Készen állunk, hogy ez az egyedülálló alkotás nem csak az infókja lett a LucasArts kínálatának, még úgy is, hogy ez a műfaj nem nagyon bír el további folytatást, hiszen persze akkor, ha a további játékokban lesznek hasonló jelenetek. Ezt majd meglátjuk.



STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Párazó a filmről

A legújabb Lucas-műgyöngy szímmel megtekintve a nézők végignézhetik, ahogy az első részhez képest másképp fordult Ifjú Anakin Skywalker Jedi-vé válik mestere, Obi-Wan Kenobi kezelt alatt. Az új hihetetlenül tehetségesnek bizonyul, azonban néha-néha meg lehetően agresszív, veselkedő könnyedén méregbe jön, s a Sötét Oldal hamarosan felüljár a könnyű prédára. Anakin beleszeret Padmé szívébe, s az ő szerepük gyönyörű lesz: Leia és Luke Skywalker. A fiatal Kenobi az Episode I-ből - na meg a Trainspottingból és a Moulin Rouge-ból - már ismert Ewan McGregor lesz, az új Anakin szerepét pedig

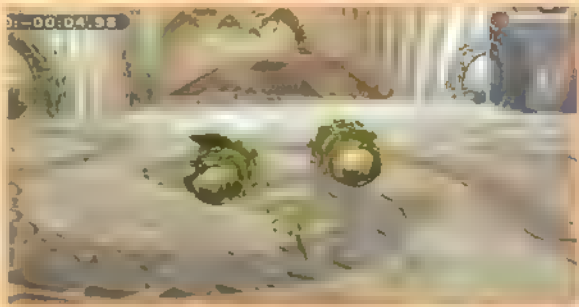
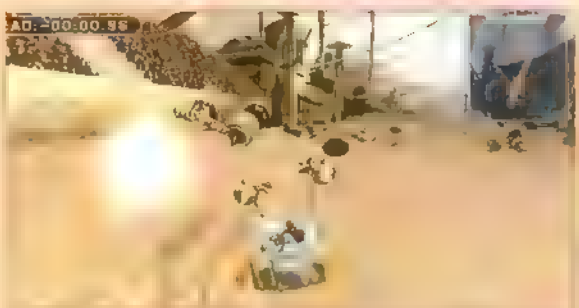
a hazánkban kevésbé ismert Hayden Christensen kapta meg. George Lucas úgy nyilatkozott a kiadványról, hogy ő lehet az, akiből olyan formakutató színész lesz, mint az annak idején stúdiószínházból Hani Solová átvándorolt Harrison Ford. Az Episode II-ben jelentősebb szerepet kap Mace Windu, akit az ezerarcú Samuel L. Jackson alakít, aki annak idején úgy nyilatkozott, hogy akár rabszolgamunkát is hajlandó lenne elvégezni annak érdekében, hogy szerepet kapjon a Csillagok Háborúja valóságos világban. Kiváncsiak lettek, s így a Klónok háborújában ő is megjelenik-e a film végén. Nem úgy, Frank Oz-zal, aki az idős Jedi mestert, Yodát kétféle életre. Az alecseny zöld lény most is a színpadok, mozi

és a tévévilág színpadja, de ezúttal csupán a hangját kölcsönzi Anakin, s a későbbiekben Luke mentorának. "C2-D2 Jella" azonban továbbra is az a Kenyér Bakar, aki már az első részben is megfogta a kis robot lényeket. Padmé Amidalát továbbra is Natalie Portman kelti életre, akire a legjobban talán a Leon a profil című filmről emlékeztethet a mozi rajongók. A műben feltűnik a legendás Boba Fett, s édesapja a hírhedt Jango Fett is, aki a Klón háború kezdetét melenkíti. A zenét háttérrel továbbra is a méltán elismert John Williams gondoskodik, aki az eddigi SW filmekben kívül már az Indiana Jones trilógián is együtt dolgozott George Lucas-sal.



APC tulajdonosok első hallásra talán elszomorodnak egy picit amikor meghallják, hogy a Klónok háborúja alapján készült játékokat egyelőre csupán PlayStation 2-re, Nintendo GameCube-ra, illetve Microsoft XBoxra gyártják le, azonban mi nagyon reméljük, hogy mihamarabb az 576 Kbyte hasábjain is találkozhattok velük, amely azt jelentené, hogy a lelkismeretes programozók átdolgozták őket PC-s változatba, s így megnyitják az utat a feljebb említett, most rajnálatos módon elhanyagolt kategóriába tartozó játékosok előtt is. S, hogy mire lehet számítani, várható a Jedi Starfighter című szimulátor átirata, amelyben különféle repülő gépeket, ranyitva lehetjük próbára vadászpilótá: venáinkat, és nemcsak gigantikus ürszétákat élvezhetünk, hanem bozgyóköllel harcokban is résztunk lesz. A Bounty Hunter-ben a legendás Boba Fett apja, Jango Fett bőrébe bújva - o rda mintázták a klónok háborújának kalonált - tapasztalhatjuk meg egy fejevadás életének nehézségeit.

egy izgalmas játék keretén belül. A játékok során reméljük lehull az álca a Fett-ek származásáról kapcsolatban is. A Racer Revenge-ben pedig visszatérhetünk a Pod Race pályára, hogy ismét az esztelen szágúdasba feledkezve rojok a köröket csuszszelő sebességgel. Az eredeti Racer haz nagyon hasonló játékot kapunk. Jidonságot esetleg az új karakterek jelennek, vagy az új pályák és a játékotomakele. Mindenki láthatja tehát, hogy a fiúk a LucasArtsnál nem tétlenkednek, s gyekeznek minden igényt kielégíteni. Ha játékokról van szó, Reméljük mihamarabb a PC tulajdonosokra is gondolnak majd. Természetesen reménykedhetünk a LucasArts játékalatban: több mint városszint, hogy a mozipremier után tömegével fogják bejelenteni a firmre alapozott játékokat, remélhetőleg most már PC-re is. Mar csak azért is reménykedhetünk ebben, mivel az Episode II megjelenése esetében is így történt, talán csak a Phantom Menace című játék esete az egyetlen kivétel ez alól.



DIE HARD NAKATOMI PLAZA

Egyetlen kiút: Keresztül

Ugy hírlík, Bruce Willis-nek megannyi remek alakulás után – tele lett a burája a film-
iparral. Ha értesülésöm nem csainak,
úgy aktuálisan vállalt szerepeknek lefor-
gatását követően, még ha bizonytalan
időre is, de szüneteltet szinészi kamier-
jét. 1988-ban bekövetkező áttöréséig
Mr. Willis-t egyaránt láthatuk Los
Angelesi kokteilbárok pultjait, valamint
oicso, ám esetenként szellemes ame-
rikai TV sorozatok kulisszái mögött
is. Egyiküket még hazánkban is
vetítették, Simis és a Szundi/Szende
(?) kódneven. A tévéső egy nőről és
egy fickóról szólt, akik magánnyomozó
irodát vezettek – persze az álmányos
gonosztevők lefűlékse rendszerint
a szereplők közötti személyis
kapcsolatok részletgazdag bemutatá-
sával, összekacsingatós mosolyokra
sarkalló elemzésével párosult. Aztán
jött 1988, a „Dihárd” éve. Akciófilmek
iránt fogékony ember nem létezett, kit
le ne taglózott volna a máig is abszolút
befogadható, ha úgy tetszik, élvezhető
mozi. Mi sem természetesebb, mint
hogy a filmet egy újabb epizód követte
– ráadásul meglehetősen rövid időn
belül, 1990-ben. A Die Harder címen
futó folytatásban Bruce Willis Samuel
L. Jackson oldalán száll szembe a
Főgonosz Jeremy Irons-szal, és elvan-
nak. Megítélésem szerint ennyit lehet
/ érdemes elmondani a második epi-
zódról. Van aztán egy harmadik rész is,
melyről most nem beszélünk.

A Die Hard mítosz forgalmazásáért
felelős 20th Century Foxnak immár
komoly tapasztalata van a szóra-
koztató informatika gonosz, csuf,
eluzletiesedett mezen is – jó példa
lehet az Aliens vs Predator sorozat,
mely során a konszern által gondozott,
két legkelendőbb szellemi vívmány
esik egymás, s a humánszerekek
torkának. Vagy említhetnénk a Star
Wars játékokat, azon belül is a Jedi
Outcastet. S ím: a cég fantáziát látott a
’88-as alapmű „megépesítésében”
is, melynek végeredményét a megszo-
kottná jóval nagyobb fokú kíváncsiság-
ga kezdjük méncskélni – most.

Forgatókönyv

Vaió igaz, a Die Hard történeti vonalve-
zetése valósággal ordít az FPS műfaja
tele – ahogy az FPS is tárt karokkal
öleli magához vonni azt. Talán lete-
zőbb nem árttak az első epizódot

– hogy ők se maradhassanak le
semmiről, díkhéjban prezentáljuk azt.
Szóval, van John McClane – őt játssza
Brue Willis. John McClane atléta
sokat látott s tapasztalt, mondhatnók
szőröst*ku zsaru, akinek már igen
nehéz újat mondani, avagy mutatni.
A film kezdetekor az ismeretlen „A”
pontból robot a film későbbi cselekmé-
nyének is helyet ado „B” pontba egy
utasszállító repülőgé fedélzetén, keb-
lére vonandó rég nem látott feleségét.
[A feleség olyan asszony, ki odaadó
szeretettel s meleg étellel várja haza
munkában megfáradt urát.” 1234-ben
keltezett definíció.] McClane felesége
Hollie névre hallgat, jó égő haja van
– ezt el ne mondja senki McClane-
nek és a Nakatomi Toronyházban
dolgozik. A negyven emelet magas
komplexum falai között ippeg fényűző
party-t adnak az illetékesek, mikor
is terroristákkal megpakolt tehergép-
jármű érkezik a körzetbe. A pultos
csőke kiváratását követően, avaiott
szakértőjük leblokkolja a lifteket, majd
pillanatok múltán túsul ejtik a komp-
lett vendégsereget. Tervük, hogy ráte-
gyék kezüket a Nakatomi Toronyház
széféjében őrzött, negyven millió dollár
ny aranylombre, melyet persze lucat-
ny biztonsági zár, illetve egy mágikus
kód izolál a külvilágtól. Mr Takagnak,
a kód Egyetlen Ismerőjének együtt
működési hajlandósága révén
már a film első percelben kilóttyan az
agyveleje – nem kell izgulni, a részletet
krválták – így egyértelműen bizonyí-
tást nyer: ezek a fickók nem tréfálnak.

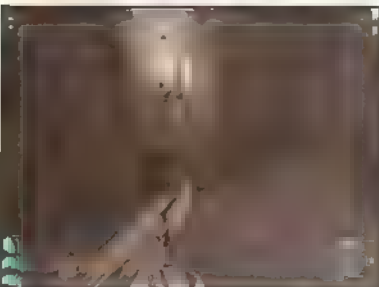
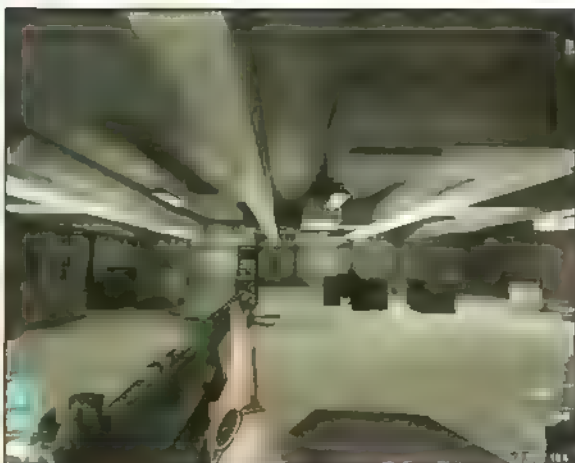
Minő mázli, hogy McClane éppen
a slozin tanulmányozott egy ódon
Freedom Force képregényfüzetet, így
a terroristáknak lövése sem lehet hol-
sól tulajdonképpen ottlétéről sem
Harmatlatlan Ramboid hagyományok
értelmében, McClane egy darab fehér
atétatríró, egy darab jelvény, illetve
egy darab, 9mm-es szoigalat. löfegy-
vere társaságában a törvényiszteleő
túsok kiszabadítására siet, megre-
gú lázadó a gonosz terrorislákat.

Itt jön a Pek Be

Azaz, itt jön a képhe a játékos – mond-
hatnánk. Ez így azonban nem fedné tel-
jesen a valóságot, lévén az irányítást
mára Nakatomi főbejáratánál megkap-
juk. Ami a Die Hardot már látatlanban
is izgalmassá teszi a piac kínálatához
képest, hogy megjelethetesen szigorúan,
ám udvözítő rugalmassággá követi az
eredeti film forgatókönyvének sarkala-
tos pontjait. Így Mr. Takagi gyilkossá-
gának immár testközeli lehetünk
szemtanúi, noha az agyvelődarabkák
most is iemondták a meghívást
Tony kényszerű megölését követően
ugyanugy véggygyoroghatjuk a „Most
már van géppuskám, ho-ho-ho!” féle
szkeccset, mint tettük azt ’88-ban.
Egyeszőval, a film létező összes főbb
mozanata helyet kapott a játéokban
mondhatnók, a szó jó értelmében
vett, interaktív akciófilmmel van doi-
gunk. A mozi cselekmény szerkezete
egyébiránt trigger, azaz ravsas-alapon
működik. bizonyos pont érintésekor a
világ történései iereagálják cselekvése



▲ Hecsek, cigi, öngyula? Senki nem mondta, hogy ezek megölhetnek?



Színváltós atléta tessek! Érdekes dolog ez. McClane fehér atlétafűzőjét ugyan sok vér s mocskos szennyezi már a film első felében is, ám ami a szellőzős jelenetnél következik be, az több mint kónos. Hölgyeim! Uraim! Csak nézzetek figyelmesen - a szellőzőkben ködölköző McClane atlétafűzőjének színe: fehér. A szellőzőkben ködölköző McClane atlétafűzőjének színe: fehér. A szellőzőkben ködölköző McClane atlétafűzőjének színe: fehér.

Alakváltó szobrot tessek! Mikor McClane a Nakatomiba ér, biccent az órnak. Az ór négy óra körül van. McClane a Nakatomiba ér, biccent az órnak. Az ór négy óra körül van.

Karl megérkezésekor nyomra vessz, s melyet egy másik, merőben más alakú s jellegű szobor vált fel. Éljenek a sosem ténen lakberendezők!

Lemoesható testköt tessek! Tony-val való konfrontációja során a jó öreg Bruce Willis minden bizonnyal McClane-ei együtt sörözötték valami feleményes filmvendézővel, tudnillik: a jelenet leforgatásához használt dublőr nem veseli azon tetőváltást, mely McClane - s így Mr. Willis vállán - a film komplett időtartama alatt látható. De nem ám!

Láthatatlan tintát tessek! Mikor McClane a szellőzőkben értesül bizonyos terroristák neveiről, azokat alkarjára írja. A következő jelenetben a feiratoknak már nyoma sincs. Aljajaj!



Bevallom őszintén, amikor a kilencvenes évek közepe táján PlayStationon megjelent a Die Hard Trilogia lélekemelő darabja, erősen kételkedtem abban, hogy ez a dolog sokra vihet. Aztán jött a folytatás, s most a Sierra is beletenyereit a lecsóba. Így hát kaptunk most megint egy a James Bondos szériához hasonló FPS-t. Azt mondjuk nehezen tudom elképzelni, hogy a Bruce Willis féle elcsépett zűzadás-véres-atlétafűzős zaru egy nagyon jól eltalált karakter, de a játék ennek ellenére remek és szórakoztató. Főleg hogy a helyszínek sokban emlékeztetnek az első rész díszleteire, így az akciózás közben ismét felidézhetjük a mindig másnapos és borostás pisztolyhős legemlékezetesebb pillanatait. Ami pedig az eredetiség hiányát illeti, inkább már nem is tépem feleslegesen a számat. Ha szeretjük az ilyen stílust (márpedig szeretjük!), akkor a többi már nem is számít annyira. Csak kissé zavaró.

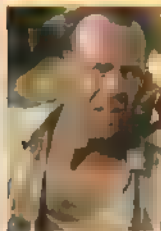
íket, így egyszer csak bekövetkezik, aminek be kell következnie. A történet persze természetesen rugalmas, ám a valaha keltezett akciófilmek egyik legjobbját szolgálja alappal - a montunkon immár „élesben” bonyolódó Die Hard jelenetek így határozottan szavatos, egyedi végeredményt mutatnak. Értékeltém még a művészt, ám roppant kellemes vizuális adalékokat, mint amilyen pl. McClane karórája. Emberünk ugyanugy veseli azt, ahogy Bruce Willis tette a mozi során. Már csak az kérdés, mennyit kell várnunk a Kihagyhatatlan Ziccerre - ami jelen esetben nem lett volna más mint egy működő, mozgó mutatókkal megadott karóra elkészítése. De nem működik. teszteltem.

Igeny-LiTech?

Ugy tűnik, a Fox Interactive-nak az esetek többségében teljesen jó a LiTech motor - az Aliens vs Predator 2 után a Nakatom Plaza is a Monolith műhelyekben fejlesztett késségeit használja. Eget földet rengető megoldásokat elődök még nem láthatunk ezen motortól: szépek, fogyaszthatóak az általa éltetett projektek, ám minduntalan jelentkezik a relatív kiforratlanság érzete - nem jön át a Quake III motorokra jellemző, zabolátlan erő s üzembiztonság. Hiába a 32 bites texturakészletek, azok látán szinten nem fogunk kocsányokat érezni. Hasonló a helyzet a Nakatom Plaza-ban is: a LiTech derekasan küdi, mind a sebesség, mind a grafika színvona-

nala abszolút élvezhető, mégsem érez semminemű érdemi fejlődést az engine bemutatkozó játékaival képest, mint amilyenek a No One Lives Forever, sőt megköckázatom: a Blood II voltak. Mindez nem jelent, hogy a Nakatom Plaza-nak bármilyen takargatni valója lenne - sokkal inkább azt, hogy grafikus szempontból nem mutat fel sosem látott megoldásokat. Amiket pedig, minden körülmények között szívesen látunk egy FPS-től.

John McClane nem egy sisós típus. S pont ezért lehet kedvünkre való. Tudnillik nemcsak hogy nem sisós, de kifejezetten sérülékeny is. A játékban egyetlen golyó is halálos lehet, a mű mégsem sorolódó az egyelőre ses FPS-ek közé. Az alkalmazott modell hasonlatos a Max Payne-ben látottakhoz, nevezetesen: két főbb testtájékot ismer a darab, melyek: fej, és test. Egyetlen, pontos fejkövés jó eséllyel teszi múlt időbe a gaztevőket illetve pici minket, míg a testre leadott lövések látszólag nem képesek kárt tenni a célpontban. Látszólag - hét-nyolc golyó már elég szokott lenni. Az alkotók vélhetően intelligensebb játékokra hajtották ösztönözní a fogyasztót ezen modell alkalmazásával, mely ilyen formában tökéletesen alkalmas a „megbuvolt-előugrok tüzelek-visszabujók” típusú tűzharcok szimulálására, ám a valóságtól még így is borzasztóan messze van. Nem mintha olyan sokat fejlődött volna



Bruce Willis esete az extra kezzeel. Mikor McClane és Powell Örmester CB-n keresztül nyomatják az „egymásnak-megnyitló” jelenetét, a főszereplő emik testet tesz gyermekeiről. Kis idő múltán elő is veszi tárcáját, melyben egy, a gyermekeit ábrázoló fotót is tárol. McClane bal kezében tartja a rádiót, jobb kezében pedig a tárcát – ez még oké. Amde! A következő jelenet során az operatőr közvetlen közelről mutatja a fotót, így világosan megfigyelhető, amint Bruce Willis MINDKÉT oldalról tartja tárcáját. Az már csak bab a tortán, hogy a rákövetkező jelenetben – mikor

is újra bevágják McClane-t, amint bal kezébe CB-t, jobb kezében pedig a tárcát tartja – még tovább súlyosbítják ezt a gyönyört, szinte alig észlelhető, ám eggyeszer kivételesen szép kis BUGot. Az igazán szép BUG az, melyet nagyon nehéz észrevenni – ez bizony ilyen. Az egyik kedvencem!



Bruce Willis esete az extra terroristával: A film során rengetegszer hangzik el a bűvös mondat, mely szerint: „Tizenkét terrorista szállta meg a Nakatomi Toronyházat, jaja, jaja, jaja!” Ehhez képest, bugokon élő s hízó személyeknek határozottan utódo a felismeres. A film során McClane tizenhárom terroristával végz

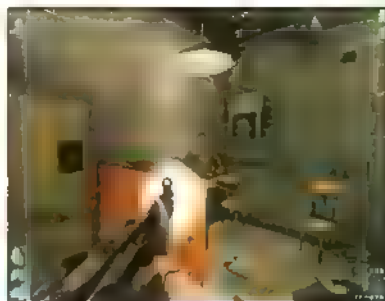
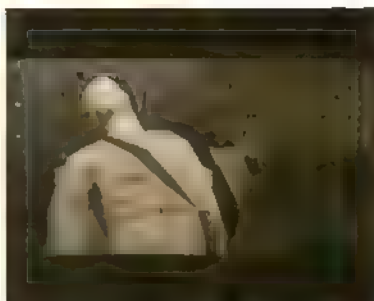
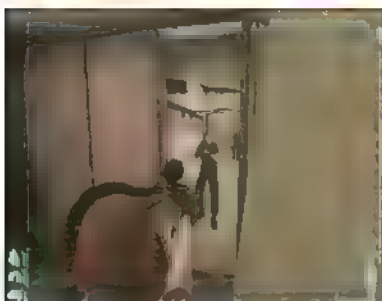
A liftesfiú nem-esete vajon kinek, minek a nem-esete? Noha nem igazi bug ez, mégis kedvemre való, mint a filmtörténetben valaha látott legnagyobb következtenségek egyik legszebb példája. Igen, a kinyit. „Liftesfiúról” beszélünk, aki annak ellenére is az egész Nakatomi legedugottabb zugában bókászik, hogy 1. már mindenkinek letett a munkádeje, 2. a komplett személyzet és vendégsereg húszezere pár emelettel fejjebb, 3. a Nakatomi eldugott zugában független női taláni eleve kudarcra ítéltetett kezdeményezés. Persze, valahogy be kellett mutatni, mennyire elvetemült, gonosz bácsik ezek a terroristák. Ehhez képest a forgatókönyvíró megalkotott egy teljesen következtetien, teljesen szituáció-idegen figurát is: Hiba, nagy hiba

a nyílt utcán eddig életem során – de ha valakit térdkálácson lönek, az úgy esik hypothermába, mint a kisangyal. Ezek a gonoszok meg itt „Hah! Azt hiszed, ennyivel elintézhetsz?” – ennek bele a világba, és puffogtatnak tovább. Érdemes vesz tehát, sőt határozottan célszerű rányitott fejővésekre koncentrálnunk, akárcsak a Jedi Knight-al nyomulnánk – a Soldier of Fortune, Kingpin főle lövések nem vezetnek eredményre. Amennyiben sikerült megbarátkoznunk a Nakatomi Plaza-ban ábrázolt testek relatív sértetelenségével, úgy már kifejezetten élményszerű tűzharok várnak ránk – ám a fedezékek. Illetve a fedezék mögül való kitérés jelentősége itt a legnagyobb, melyet FPS-ben valaha láthattunk. Érdekes csavar ez: az AI rendszerint „leposztoltatja” a gonoszokat, akiknek eszük ágában sincs utánunk eredni. sem több oldalról becserkészni minket. Ehelyett sokkal inkább bebiztosítják a területet, s ha mozgást érzékelnek, lönek. Mint valami Alienek sentry gun. Az általuk képezett keresztútba sétálni így egyenértékű az öngyilkossággal, míg ramboi módra felállni s lekasználni őket – maximum egymás után kétszer kivitelezhető. Eppen ezen sajátosság, s egyébként mesteri módon belőtt mesterséges intelligencia az, mely tudattalanul is az akciófilmekben ezerszer látott, s fent már körvonalazott harcmódeli alkalmazására ösztönöz minket. Így bizony elmondható, hogy klasszikus amerikai

akciófilm ennél hatékonyabban még nem mosolygott ránk monitorunkról. Akad itt pár, McClane halandó voltát satírozgató, egészen ötletes megoldás is. Emberünk három főbb tulajdonsággal bír, melyek: egészség, szuffia, józanság. Az első egy szív, a középsőt egy fűdő, míg a harmadikat egy agy jelzi. Ha találat ér minket, sejtethetően egészségünk amortizálódik. Ha sokat futunk, úgy McClane kifulladásig lelassul, sőt egy idő után már csupán vánszorgásra telik lönie. Ilyenkor célszerű mihamarabb megállni, hadd fűjja ki magát. Ami tetszett: ez a bizonyos kifulladás, idő. sőt a kifulladásig letelt időkeret mértéke is remek modell jegyében alkotottat meg – szinte egyszerre purcanunk ki McClane-el, s egyszerre szedjük össze magunkat újra. „Különbön is, ha izzadni kezdsz, úgy már nem is olyan vicces az egész.” – copyright by Karate-Nig. Ha isien ne adj, homlokodon talá minket egy kőszá töltényhüvely, úgy számolnunk kell érzékaink időleges diszfunkcióival – ezt hivatkozni jelezni az agy. Meg kell mondjam azonban, hiába is álltam fel fedezékemből egy quick save-et követően szélütetn a fejem, a betálat golyók dacára sem észleltem rendellenességet, McClane működésében.

Heten jottok?

A játék legelején egy egészen elegáns, ám egyúttal egészen meredek titolásta botlunk majd. M helyst a





▲ Öhm... HÁROMRA, oké?!

terroristák foglyul ejtik a tűszokat
na, ez volt a több dimenziós képza
var, ilyen csak én tudok megkapjuk
az irányítást. Az ember rutinszerűen
becsekkelja a mosdót, rá is lel

McClane szolgálati stukkere. Aztán
mikor elődözünk kicsit a szomszédos
szobában nyomok, avagy túlélők után
kutálva, ránk ront két vadállat terro-
rista, és tüzet nyitnak. Nyekk. Nem
baj, a rutinos felhasználó mentett.
Másodszor már bevárjuk Jurgent és
cinkosát az ajtó mellé lapulva, majd
mikor azok benyitnak, egy plekni tarkó
lövessel ártalmatlanná tesszük az első
alkalmatlankodót. Kiháználva a még
élethez gaztevő pillanatnyi megdöbbe-
nését, magunkhoz ragadjuk a halott
által elejtett gépfegyvert – ratatatat!
S mikor azt hiszed, hogy ilyen kezdet
után már nem érhet meglepetés, az
ajtón kifordulva vagy hat-hét terrorista
ront rád. Sacc negyed órányi kísér
letezés után be kellett látnom, hogy
ez bizony még McClane-nek is sok.
Mindet kinyuvasztani nem lehet.
De akkor mit lehet? Vetődik fel a
kérdés. Hát kérem, tessék a lehető

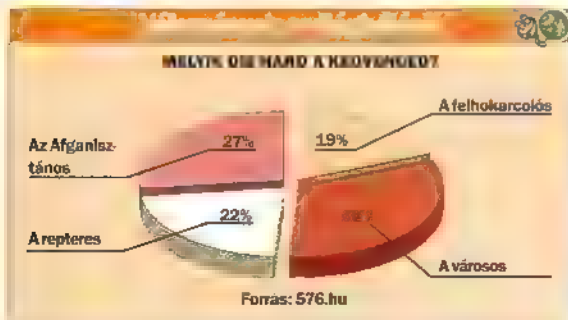
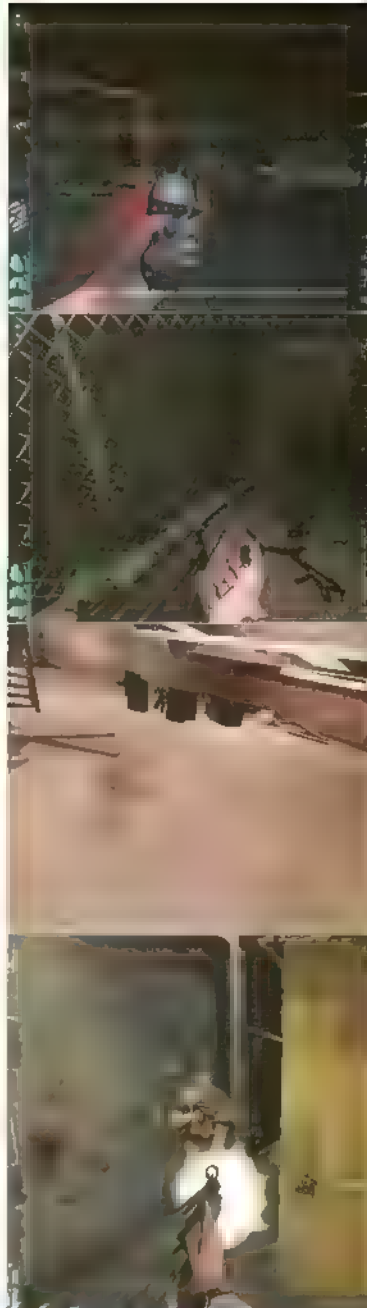
leggyorsabban kisiluszolni a szöveget a
folyosóra, így még pont akkor kapjuk
el a járőröző terroristákat, mikor
ők nekünk háttá, állva biztosítják a
terepet. Ha úgy tetszik, ez a Die Hard
„felavató feladata”

Maradhat

Noha a fímben ábrázolt szerepel-
tetett tizenkét terrorista dacára itt
valóságos magánhadserég szakad a
nyakunkba, a Nakatomi Plaza mit sem
veszt akciófilm-FPS jellegének 101%-os
voltából. Az FPS piac kölézettségének
ismeretében igen meglepo, hogy a
kiadó multiplayer támogatottság nélkül
kínálja a muvet. Ezeti szempontból
melegpö, ám nem kevésbé okos dön-
tés ez: gondoljunk csak bele, mekkora
mentéku preszúrára, érdeklődésre
tarthatna számot egy FPS, melynek
többjátékos változatában Los Angeles
rendőrei próbálják kilyuggatni egymást.
Alighanem az lehetett a súlyosabb érv,
noha nem zárható ki, hogy pár hónap
elmúltával íetölhető lesz a Terrorista-
Patch, s már McClane-ek fogják
kergetni a gaztevőket Nakatomi Plaza

szerte. Ennek lehetősége azonban
minimális, even a két CD-n érkező Die
Hard feldolgozás második korongja
láttán azért merőben más a helyzet.
Ezen második hordozón az Infogrames
által fejlesztett, Unreal motornal készült
Tactical Ops terpeszkedik, méghozzá
teljes értékű szoftver képében. Hogy
mekkora lövék cseréltek gazdát ezen
manőver során a kiadók között, arról
nincs információnk – tény azonban,
hogy a Nakatomi Plaza tulajdonosainak
sem kell lemondaniuk a multiplayer
szépségeiről. Ha nem is John McClane-
ként, de elhárítóként avagy terrorista-
ként, ők is részt vállalhatnak a másikba
történő diompumpalással együtt járó,
hatalian örömméretből. A Die Harddal
együtt érkező Tactical Ops egyébként
kifejezetten aranyos, ügyes Counter
Strike klónnak tűnik. Lényegesen kifor-
rottabb, emészthetőbb képet mutat,
mint például a múlt havi számban béta-
ként jelentkező Mobile Forces. Szóval
teljesen rendben lévő, erős anyagok
– korunk FPS kedvelőjének így javalott
a csomag melletti beszerzése.

by GyZ





TACTICAL OPS

Az indiánosdinak végleg befellegzett. A mai kölykök kommandóست játszanak a kertek alatt, Oszama haverjait és a Palesztin Mártírok Brigádjainak öngyilkos merénylőit kell kinyuvasztani. Élményanyag van bőven, elég a híreket megnézni, vagy játszani pár menetet valamelyik terrorista-témára feszült programmal.

Volt vala úgye a nagy ő, a Half-Life, melynek csométéje Counter Strike néven lópta be magát a színpadra, poszttere megérdemelten virít a falon anyuék házassági fotója mellett. Aztán megindult a dőmping, jöttek az új fejlesztések orra-szájba, az ember feje fölött úgy fútyulnak a szavak, mintha felspánczott Uzi köpné őket. Ghost Recon, S.W.A.T. Global Operations. Elég pár kudetést végigjátszani a Heroes négyben az egyszeri jüzernek, hogy felfektintve a monitorból rémületet konstátálja a nemzetközi helyzet egyre csak fokozódik. A nemzetközi helyzet tényfeg fokozódik, a Közel-Keleten napjainkban játszódó események legalábbis ezt bizonyítják, Afganisztánra szót meg nem is érdemes vesztegetni. Az elvetemült agresszorok ellen a speciális egységek egész hadserege sorakozott fel újabb és újabb játékok képeiben is. Biztos, hogy az aktuális politikai események nélkül is lenne igény az ilyen típusú programokra, de csak a vak nem veszi észre, hogy egy divat hullámot lovagolunk meg. Alattunk fortyogó indulatok hegyén lavírozik a szubrutinokból ácsolt szörfdeszka, kezünkben verítéktől izzadt fegyvernek lötszö klavijatura, elkerülve a ránk zuduló hullámot a vízpáran keresztul már láthatjuk a következő, még nagyobb vízhegyet. A neve Tactical Ops. Assault on Terror.

AZ ÚJ CAS

A mostanság kiadott Global Operations már régóta úgy tetszeleg, mint ez első nagy Counter Strike vetélytárs, de külsőségeit leginkább a legendás Team Fortress-nek és vadakának köszönheti – szintúgy a Counter Strike-nak. A Global Ops. nagy marketingfelhajtásának ányékában egy másik Ops. is kacsusszant a piacra,

az Assault on Terror. Tulajdonképpen ez a játék sokkal inkább veszélyezteteti a Counter Strike első helyét, mint a múlt hónapban tesztelt Global Ops. Mindez azért lehetséges, mert a mostani játéknak ízig-vérg klón, kop-pintás, de messze nem negatív értelemben! Miről van is szó? Az Assault on Terror nem más, mint az Unreal Tournament köntösbe bugyolált Counter Strike, mely minden lényeges pontban megögezik elődjével, de felhasználja a valaha készült egyik legjobb motor számos adottságát. Ez az igazi ereje a programnak, mely végeredmény szerint ha kevés meg-lépő újdonságot hoz is, biztosított-nak látszik a sikere.

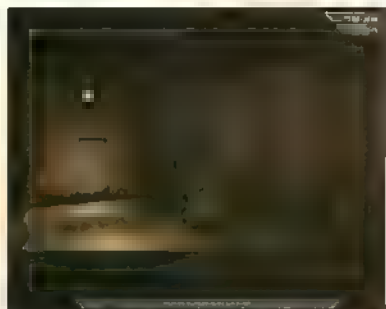
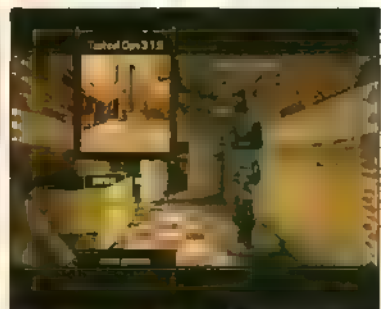
Csakúgy, mint a Counter Strike, a Tactical Operations (eredet. néven. S.W.A.T.) egy ingyenes, rajongók által készített kiegészítőként indult. Most a Micropose kiadta ezt a továbbfejlesztett változatot, néhány egyéni sajátossággal, mint például új térképekkel és színekkel. De mint ahogy

az Interjúban is olvasható, az eredeti kiegészítő továbbra is szabadon letölthető, és ami a legfontosabb, hogy a két verzió teljes mértékben képes együtt működni. Saját tapasztalat szerint ez azért nem teljesen van így. Az internetes játék során most még sűrűn tapasztalható a szerverek elérhetetlensége, szét-csopcsolások és egyéb problémák főbűnösnek a verziók közötti különbség tehető.

Játszhatunk a program bármelyik változatával, nem fogunk hanyatt esni az újítások dobberetes tárházától. Annak, aki már valaha is játszott Counter Strike-t – és ki ne játszott volna, még a nyugdíjas otthonokban is ezt nyomják – igencsak erős ingerenciája lesz kimondania a bűvös mondatot: „Eztet mintha már” láttam volna valahol!”

A játék menetekre osztott, két csapat küzd egymással, a különleges erők és a terroristák. Egymás minél gyorsabb és szakszerűbb lemeszálásán túl különböző feladatokat is végre kell hajtani.





Például a rendőröknek ki kell szabniuk néhány tiszta, a védekező terroristáknak védekezniük kell. Mások az agresszoroknak bizonyos helyekre bombát kell telepíteniük, a kommandósoknak el kell vágniuk a piros (vagy a zöld?) vezetéket. Más verzióban a terroristák megpróbálják eltorzítani az ügyvezetőt OWC-t, a hadsereg különlegesen speciális és titkos fegyver-projektje), de ezt az ellenkező oldalt nem engedheti. További lehetőségként az egyik csapat bujkál a másik elől, itt a térképek mélyreható ismerete nélkülözhetetlen. Sajnos a térképek kiválasztásánál nem kapunk bővebb információt, ezért elsőként ki kell tapasztalni, melyik felet meg erre vagy arra a típusú összecsapásra. Csakugy, mint a Counter Strike-ban, menetként egy étellel rendelkezik a dolgozó. Halála után csak mint áthatatlan megfigyelő vehet részt a további harcban.

Ajándok van-e a Terroristáknak?

Pénzt teljesítményünk után kapunk minél jobbkat annál többet. Ellenfelek likvidálása, bizonyítékok megszerzése (például egy táskák koinai), küldetések sikeres teljesítése nagyban elősegíti nyugdíjalkunk bővítését. Minden kör elején a megszerzett pénzt új felszerelés vásárlására lehet költeni. Az Assault

on Terror bőséges fegyverárzenálával rendelkezik, de kiegészítők terén sem lehet panaszra ok. Sisakok, golyóálló mellények, további testpáncélok nagyban megelőzhetik korai elhalálozásunkat. A fegyverek között a hangtompított pisztolyoktól kezdve a különböző sörtes fegyvereken át a felspecizett golyósörökg minden megtalálható. A kiegészítők között találhatunk nagy erejű gránátokat (melyek végre tényleg nagy hatósugarúak és igencsak halálosak), bombákat, aknákat, füstgránátokat. Az alapfelszerelés melléke egy gyenge fényerejű zseblámpa, de vásárolható éjjellátó is, ami különösen jól szolgál a pince-sötét helyszíneken.

Mint már említettem, a fegyverek száma jelentős, különösen nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők arra, hogy játékosok minden különleges igényét kielégítsék. Mondhatni, az Assault on Terror rendelkezik jelenleg a legtöbb választható likvidáló eszközzel, ez több mint husz fegyvert jelent. Sok pisztoly, kis kaliberű géppisztoly, különböző mesterlővészfegyverek várnak betöltésre. Bizonyos fegyverek csak az egyik oldal számára választhatóak, ezzel is hangsúlyozzák a csapatok közötti különbséget. Végeredményben elég jó kegyensúlyozott a két oldal, de többen támadják az M60-as, mint érdemtelenül felturbózott keszüléket. Csakugy, mint amikor

a Counter Strike megjelent, itt is a fizetés változtatban megváltoztatták néhány fegyver nevét, nem minden esetben előnyösen. A MAC 10 alap-talanul kapta az UZ elnevezést, és külön kódfejtő kell, hogy meg tudjuk, mit takar a 9F2 Glorietta, vagy a Berg 509, de az előbbi közel áll a Berettához, az utóbbi a Mossberg sörteséhez.

Végezetül a...

A Tactical Ops kicsiny, majdhogynem nélkülözhető kézikönyve aranyosan összegzi a játékot egy mondatban „akció-orientált, valóságú, beíró nézetes lövöldözős játék”. Más szavakkal rendkívül gyors, és a fegyverek ténylegesen úgy sebeznek,

mintha igazi emberek lennének. Még különösen jó móka együtt dolgozni a csapattársakkal, elfoglalva a kijelölt helyeket, felhasználva az adott helyzetben megfélelőbb fegyvereket, tájékozódni, óvatos taktikákat használni, az előre törő ellenséget ténygránáttal elvakítani, az óvatlanokat nagy távolságból egy lövéssel kiiktatni – a végső győzelem mégis azé, aki a leggyorsabb reflexekkel rendelkezik. A figurák nagyon gyorsan morognak, sokat ugrálnak, a találatoktól messzire repülhetnek, a fegyverek irgalmatlanul gyorsan és sokat lönek, kiűrtén a tarakat pár szempillantás alatt. Ez a végtelenül felfokozott tempó különösen szenvedélyes és vad játékot eredményezhet. A játék némely



Mit is lehet elmondani egy ilyen játékról? Hogy gyakorlatilag a S.W.A.T. kellemes reneszánsza? Hogy elég kellemesen fut az Unreal grafika: motora ebben a játékban is? Meg talán azt is, hogy most futott ki nemrég gyakorlatilag egy teljesen hasonló program Global Operations néven? Ilyenkor van nehéz helyzetben az ember. Mert ugyebár egyfelől minden dicséret az alkotóknak a profi kivitelezésért, másfelől menjenek már a búsba, hogy havonta párosával ontják a terrorista-elhárító taktikával kevert FPS-eket. Azt ugyanis nehéz elhinni, hogy a vásárlók újra és újra feltörik a perselyt egy újabb klón megvetele végett. Ezt jgye senk nem hiszi el? Mindamelllett ez a terroristas téma kissé már frusztráló, mintha már itt is valami politikai agymosás menne a háttérben, ahol minden játékgyáros piacra dob valami szupi kis kommandós cuccot. A hadsereg Téged is vár! Ne gondolkodj, irtsd az ellent!

A Tactical Ops: Assault on Terror felelős producere, Rafael Curulla meséli a játék tervezéséről, ami az Unreal Tournament egy változatának készült, és szó esik arról is, milyen különbözik a szabadon letölthető változat a teljes játéktól.

Hogy lett a játékból teljes értékű program?

RC: A játék eleinte csak egy változata volt az Unreal Tournamentnek, de a csapatunk figyelemmel követte a Tactical Ops fejlődését, majdnem egy éven keresztül fejlesztettük a minőséget és a játszhatóságot a programnak. Aztán összeültünk és elhatároztuk, hogy egy még inkább továbbfejlesztett verziót ki is adjuk a játéknak.

Mennyi ideig tartott a játék fejlesztése?

RC: Az alapváltozat alakítása majdnem egy évig tartott. A végső változat tervei megbeszélése után még további három hónapig dolgoztunk rajta. Miben különbözik a játék a Half-Life: Counter-Strike-től?

RC: Counter-Strike és Tactical Ops mindketten nagyszerű játékok. A legalapvetőbb eltérés közöttük a technológiai alap. A Tactical Ops: Assault on Terror mindenképpen előnyt szerez abból a szempontból, hogy kihasználja az Unreal motor különleges képes segért. Természetesen vannak további eltérések is, de biztosan lehet állítani, hogyha valaki szereti a Counter-Strike-ot, annak be fog jönni ez a program is.

Mi a sajátossága a boltokban kapható Tactical Ops: Assault on Terror változatnak?

RC: A fizetős verzió egészében egy javított változat. Javított minőséggel és sok más extra adalékkal. Több fegyver, új színek, új játszható figurák, bővített animációk és természetesen sok apró hiba is kijavításra került benne. Más ízes, az eredményező tábla, a pontozási rendszer. De mindezek a változtatások nem befolyásolják az eredeti játék hangulatát. A kiegészítő és a teljes önálló játék összefér egymással?

RC: Igen, a leglényegesebb különbség, hogy a boltokban kapható változatnak nincs szüksége az eredeti Unreal Tournament telepített változatra. De egyébként kompatibilisek egymással, ugyanazokat a szervereket és patch-eket használják, bár a teljes verzióknak saját, egyedi pályái vannak. A kiegészítő viszont továbbra is ingyenes marad.

esetben szó szerint kegyetlenebb dühöngéssé fajulhat, mint az eredeti Unreal Tournament bűsz csatái. Mindezt csak tovább erősíti a reális sebessérendszer és a valóságú környezet. Nagyra értékelhető ez azokban a pillanatokban, amikor mindenki hullik körüöttünk, mint a késő őszi levelek, mi pedig remegő lábbal futunk a legközelebbi fedezék felé. A legtöbb menet alig pár perccel a kezdés után már be is fejeződik, sokszor még helyzetfelfrissítésre sincs idő, a küldetés már elbukott. Sokak szerint éppen ezek miatt az Assault on Terror inkább áll közelebb a Quake III Arena kemény világához, mint a hasonlóságot valós alapú kommandós játékokhoz, teszem azt Ghost Reconhoz, S.W.A.T. 3-hez, netán az Unreal Tournamenthez kiadott Infiltratorhoz.

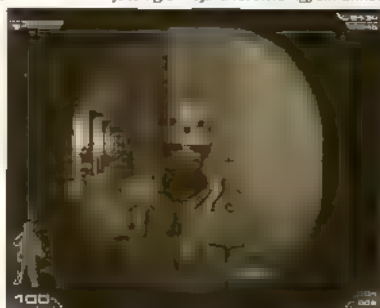
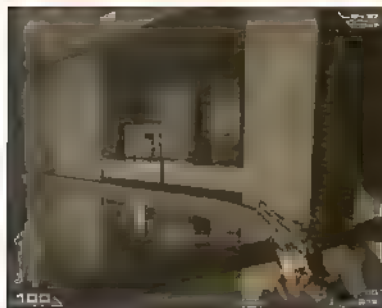
Azt, hogy mi tesz egy lövöldözős játékot naggyá, vagy éppen sikertelenné, nagyon nehéz meghatározni, hiszen sok komponens együttes ráhatásának végeredménye az. Olyan elemeket kell számba venni, mint például a karakterek mozgáskultúrája, az általános életben maradási idő (játékosok válogatja), a fegyverek tulajdonsága – realisztikusság, kezelhetőség, hasznosság és még sorolhatnánk, mi minden elengedhetetlenül fontos. Ezen részek jól etalált mixéből született a majdnem hibátlan Counter Strike, a hangulat, ami ott érezhető, csak nagyon kevés más játékban érhető

tettlen. Furcsa hasonlattal élve, ha a Counter Strike a harcművészetek legprofibb művelője, ak rendelkezik annak minden eleganciájával és egyéni stílusával, addig a Tactical Ops: Assault on Terror nem több mint kezdő tinédzserek elszánt edzése. Dicsérendő, de igencsak ügyetlen.

További szintmérője egy játéknak az ember-ember elleni, hálózatos játékokon túli: a szóbeli küzdelem. A program által kreált mesterséges ellenfelekkel való együttműködés és csata, a botok kímélet nélkül, vak elszántsággal küzdik előre magukat a pályán megjelölt célpontok felé. Ez természetesen piánatonon belül óriási vérfürdőt eredményez a frekvenencián helyszínen. A mesterséges segítőársak eléggé alkalmatlanok egy komoly csapatmunka bemutatására, ha éppen nem mérsárolják le egymást, akkor megeshet, hogy „feledve” a feladatokat célzatosan kóborolnak a pályán. Tehát a botok elleni játék jó esetben is csak arra elegendő, hogy felgyurjuk magunkat az ember elleni küzdelemre, ha valaki netán Internet-elérés nélkül kíván játszani az Assault on Terror világában, valószínű, hogy csalódni fog. Az igazi Counter Strike szóbeli játék még mindig várta magát.

Csinos badgingdobok

Letudva ez előbbi negatívumot, a játék grafikájára fordítva figyelmünket





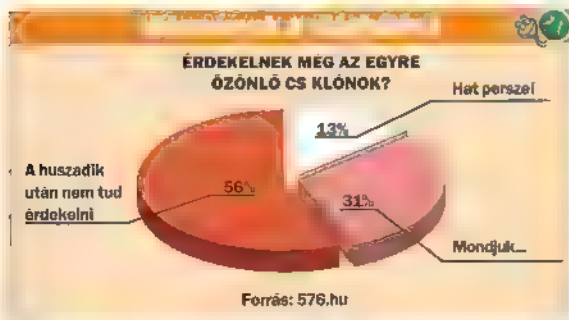
sokkal kellemesebb benyomások érnek. Az új kegyesség rengeteg új pályával, fegyverrel, modellel szemezhet bíz a pályák minősége (útsz hatósági szempontból) változó, de a legtöbb átványos bizonyítva, hogy az Unreal Tournament köntös megfelelő hátteret biztosít. Az objektumok, a háttérak, a színek mind-mind a motor mált is elfogadható, minőségű színvo-
naltal jegyzik. A fényeffektak szépek és hihetőek, bár számos helyen tul sötét terek találhatók, ami sok esetben a kezdő pályakészítők szám-
lájára írató. A karakterek kiúsóségei szépen kidoigozattak, de bizonyos távolságon túl már nem lehet azonna
beazonosítani a figurákat, az adre-
nalintól fejpöregtetett fiatal pedig sok
esetben erőszór ók csak aztán kérdez
nem egytben ártatlan csapattár-
sak halálát okozta ezze!

ahos

távol áll a „ropogástól”, amolyan bádorgangúak csak, erőtlének és kétségtelenül nem meggyőzőek. Az emberi beszéd torzított, nekem egy picit rajzfilmszerű is. A játék zenéje változatos és sokrétű, bár egy némely számtól már már kiver a víz. Ami az Unreal esetében nem volt igaz

Az Assault on Terror azoknak jó, akik egy olyan játékot keresnek, mint a Counter Strike, de csak hasonlítson rá. Nos ebben az esetben itt egy

elfogadható lehetőség. Ez a játék messze nem tökéletes, mondhatnók csúnyán: több sebből vérzik, de van számos érdekelendő előnye is. A hangulat néha emlékeztet a nagy példaképre, de olyan magas szintű együttműködés (sem a program komponenseiben, sem a játékosok csapatjaiták lehetőségeiben, nem tapasztalható, mint ott. Az ingyenségen leíthető változat mindenesetre kipróbálendő, de hogy fizessünk is érte - az már nem egy díjazandó





ARMY MEN RTS

A Fröccsöntött Ördögök és a Műanyag Lovagok háborúja kitört! Csaták folynak a kertkaputól a nappalin keresztül az emeleti szobákig! A fészér hangyái már menekülnek, a konyha csótányai összezsugorodtak – a játéknak vége, indul a harc!

Az Army Men kellemesen sikeres sorozata a 3DO kádónak habár eddig mérsekkelt számban jelent meg egy-egy rész PC-re. Főbb utóbb azonban várható volt valamilyen valós idejű játék az Army Menből, amikor egyszerre számos kis zöld fickót irányíthatunk. A mostani játék éppen ezt kínálja, a kitűnő ötlethez méltó megvalósítás párosul. Az első verzió a Playstation 2 platformon debütált, de igencsak jól érzi magát a mi gépeinken is. Olyannyira nem érezhető semmilyen konvertálási hiba, hogy ezt az információt csak a játék onletrajzában olvasgatásakor tudtam meg. A Pandemic Studios tehát ismét jó munkát végzett csakúgy, mint a Dark Reign 2 vagy a Battlezone 2 megalkotásakor.

Hőre kemenvedünk!

Ha lógott az eső lába, és már nem tudunk kimenni a kölykökkel az utcára rendet teremteni, más szórakozás után néztünk. Ilyenkor vad örömmel szedtem elő a kisdobos-avatásomra kapott legújabb, kovbojos öltöztetős katona készletet. Milyen kár lenne, ha ez a játékfígura típus végleg kimenne a divatból. Ugye van, aki még emlékszik a mai plasztikkabák előtti generációra? Milyen kár is volt rácsatolni a kis krapekokra a pisztolytartót, fejükre kettő tani a kalapot, mekkora volt a hő! És pont bele lehetett dugni egy földzsáfejet a hasuk aljába! Óh, kedvem támadt előkeresni őket, hátha nem etette meg még mindet tesóm a kutyával! Szóval nekem az öltöztetős katonák volt a favorit, majd a lego, de volt néhány zöld harcosom is, melyek persze az álcázás kedvéért öltöztek ezt a színt (ami nem mindig volt nyerő a piros szőnyegen). Ezek a kis fickók is ádáz harcosoknak bizonyultak, ha netán komoly harc alakult volna ki az emeleti szobák közötti folyosón. Most újra itt vannak, és életszerűbbek mint valaha! Nem győzők nosztalgálni, no meg végzetlenül jókat játszani velük egyáltalán a képernyőn.

A katona alakra megőrzését

Az egyik legmókásabb intro megtekintése után, amit valaha láttam, tudtam, hogy humorban nem lesz hiány, de a kampány-küldetések kezdetekor kapott feladat ismertetésekor lefordultam a székről. Azt hittem, hogy az általam egyik legnagyobb moziként számon tartott Apokalipszis most története annyira riasztó és sötét hangulatu, hogy kabaré szájára nem vehető – hát tévedtem. (Sok más nagy háborús film is kfigurázása kerül, de had ne én köjem le a poénokat, van itt elég katona, nemde?) Az öregedő főnök, Grimm a kertkapu alatti húzódo

vezérkari sátrába parancsolja Sargeot, hogy egy társukról készült képet lóbbálva az orra előtt megkérdezze mi a baja a fotón látható fickónak. Sarge tétova nélkül rávágja a helyes választ. „URAM, ELŐTTEK A FÉL FEJÉT, URAMI!” „Ez igaz, de nem csak a feje hanem az agya is hiányzik. Ez az őrült leöntötte magát világosbarnával, felkötözött a padlásra, és istennek képzelet magát az ottani játékok között. Amióta igazán veszélyes a pasas, hogy egy volt ezredes, a neve Blintz Sarge, a fejedata...”. „URAM, TUDOM: KI NYÍR NI, URAMI!”

Valami ilyen épületes dialógusokat folytatnak a közkatonaik is Sarge



▲ A lábsót nem adjuk, ha belesodunk sem!



▲ Apokalipszis mindjárt!



▲ De hiszen ezek az én filmjeim, hogy kerülnek ide?

▲ Köreinkben ügyködik Matuska Szilveszter is?

▲ Maga öő nemzetiiségi?

őrmesterrel, aki tizenöt akció során a kertkaputól a házon keresztül a padlás végéig verekszi magát, hogy megküzdjön az ellenség vezérével.

Eljelen a rendetlen

A ház tulajdonosa igencsak rendetlen személy lehet, mert mindenhol szét szórt háztartási eszköz és rengeteg játék hever. Ez számunkra különösen jó hír, mert a hadsereg előállításához szükséges nyersanyagokat ezekből fogjuk kiszorítani. Kétfajta nyersanyag szükséges: műanyag és elektromosság. Műanyagot babákból, fésűkből, kutya-csontokból, legóvárákból nyerhetünk, elektromosságot ceruzaelemekből, hajszárítóból, kardrából és még sorolhatnám. Annyi van. De tényleg rengeteg, a játékok például ebben is győztesen különböznek a többi RTS-től, itt nem fát vágnak ki, vagy bányából termelnek, hanem a szinte soha nem emeltető változatosságú tereptárgyak jelentik a nyersanyagokat, időről szintén ez ebben a kategóriában. Az alapvető nyersanyagokon kívül kétféle extrát találhatunk a pályákon, az egyszer általános gyógyítást és a tüzerő növelést (ennek nem annyira sok hasznát vettem).

A változatosság egy nyersanyag

Nem csak a tereptárgyak, de a helyszínek terén is igaz a soha nem emeltető

dés – ez következik a történetből. Új pálya, új helyszín, hiszen egyre bejebb kerülünk a ház folyosóin-szobáin keresztül. Mindez korrekt szívrozalon magvaíróított 3D-s környezetben zajlik, aminek szépségétől nem dobunk háttást (mi szép is lenne egy rendetlen gyerekszobában?), de éppen elég ahhoz, hogy kellemesen elnéződjünk a pályákon (a szobákban, ahogy tetszik). A nézet izometrikus, aminek csak a dőlésszögben lehet változtatni, mondjuk úgy, hogy egyfajta zoomot felhasználhatunk. Ez vagy az egér görgőjével, vagy pedig a ctrl+ és a jobb egér gomb egyszerre lenyomásával plusz az egér le-föl mozgásával érhetünk el. De gyorsabb lehetőségként fel lehet használni az F1-F4 gombokat is.

Ez a zoomolás nem csak a látványra éhes játékosok igényeit szolgálja ki, de egyes rejtett tárgyak is a felszínre kerülhetnek a tüzetesebb vizsgálódás során – legalább is a „boot camp” nevezetű oktatórészlegben ezt állítja. A tutorial végigpergetése egyébként is ajánlott, mert néhány ötletes, az irányításához ha nem is elengedhetetlenül fontos de kényelmes fogást ismertet. Például a „Már kijelölt egységekhez továbbiak hozzáadás” fejezetben.

De térjünk vissza a grafikára: mivel nem megengedett a teljes „körbetekintés”, eleinte zavaró lehet, hogy nem tudunk az egységek után fordulni, netán a tereptárgyak egy picinykét

eltakarják őket. Ez egyébként nem jellemző, de ha mégis ilyen történe, nem kell rögtön fekete pontot vésni a CD-bontóra. A kamera ugyanis „meg akad” a nagyobb tereptárgyakban, például a garázs-csatánál, amikor a család autója alatt bázist kell meg támadni. Itt a kocsikerék miatt egy nagyobb rész nem látható, és a kerék mellé érve az nem is enged keresztül magán a kamerát. Viszont a gumilabroncon túlhaladva a láthatósági szög automatikusan a számunkra legideálisabbban „torzul” ha a hátunkat a keréknek támasztjuk, semmiből sem maradunk ki.

Tehát a 3D megjelenítéssel nincs komoly probléma, annál is inkább, mert az által az élénk távoli látványvilágból sokkal élvezetesebben mészoláthatunk. Mint említettem volt, a harcok az udvar és a ház más és más részein zajlanak. Hogy bejuthassunk a pincébe, át kell vágnunk a kerten folyamatos ágyútűzzel és a kerti törpek szigorú tekintetét kerülgetve. Odabent poros ládák, elfeledett használati tárgyak, zakatoló mosógép fogad és birtokukat védelmező agresszív pókok, hogy Blintz embereit meg se emlísem. Nekem talán a konyha tetszett a legjobban, ahol a vágódészakán felszeletelt paradicsomok fedezékéből ostromoltam a tűzhelyen melegedő teáskanna mögött megbúvó ellenfeleket.

Nezzük részletesebben, ki mit tud. Közvetlenül a szürke kisegér olcsó és sokat lehet belőle legyártani: rövid idő alatt, én mégsem ajánlanám tömeges használatát, mert nagyon könnyen szétfolyik a padlón. A legelején kérünk belőle egy maréknyit, de aztán ne többet.

Gránátos: kocsival jobban bírja, mint az előző. Árához képest jói sebez, csak ne dobna olyan lassan azokat a bombákat – mintha attól féne, hogy valaki megsérül. Őt se favorizáljuk hosszútávon.

Aknakereső: nem, nem az öreg néni járókával. Ez a figura elengedhetetlenül szükséges minden csapatba, fém-detektorával már nagy távolságból is kiszúrja a cselesebbnél cselesebb aknákat, sőt, meg is semmisíti azokat. Ezért hát mindenképpen legyen a tartsólyunkban vagy kettő belőle, még ha állandóan helyeségeket is motyog az orra.

Gépágyú: őt már jobban kedveljük, brutális ez a figura az már bizonyos nagyon lassú, ha a fegyvere feállítással van szó (nem is szeretük a lányok), de ha egyszer elkezd a tüzelést... Képességeihez képest túl drága a golyószórás autó ezerszer jobban megéri, az eljőőnyűsőről nem is beszélve.

Rakétavető: no ő egy gyalogos ked

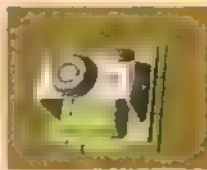
Az Army Men RTS a bázisépítést tekintve viszonylag kevés épületről gazdálkodik. A pályák elején adott egy buldozer, vagyis az építéstartó. Az építés a folyékony műanyag szétthintésével be is fejeződik a masina számára, a többi automatikus, tehát készen áll további házak megépítésére. Ez akkor is igaz, ha éppen nincs elég pénzünk (akarom mondani: műanyagunk) az építés azonnali elkezdéséhez. Az alapokat irta, ha lesz fővő, majd kibúvik a biding is, ez egy nagyon fontos momentum a játékban, mely előrevetíti egy sokkal okosabb, pergőbb játéktípus létét. Ha az épületeknél tartunk, röviden ismertetem őket, sőt használatukhoz is mellékelnek némi nemű keresetlen tanácsot. Épületet az egész pálya bármelyik részére rakhatunk ha a domborzat megengedi.

Főépület: megépülése után két járművet képes gyártani, a buldozert és a nyersanyagbehordó dőmpert. Ahogy elkészült kérjünk belőle három dőmpit. Fejlettebb módban képes lesz rádióbarátot gyártani, akiből elég egy, ha biztosan meg tudjuk védeni. Rádióbarátról többet az egységeknél.

Nyersanyagfeldolgozó üzem: ha a főépület után azonnal kiadtunk ennek az építését, nem sokkal később ez is elkészül másodikként. A dőmperek ide hordják a cuccost, mondanom sem kell úgy, hogy illik valamilyen energiaforrás közelébe rakni. A dőmperek egyébként nagyon okosak, egészen sok esetben hazatalálnak! Önállóan keresik az energiaforrásokat, úgyessen elmenekülnék az ellenség elől, mindig az éppen jobban szűkséges nyersanyag után mennek (ez különösen dicsérendő!), rámerősen próbálkoznak a cucc megszerzésével, mint rosszfiúk a védelmi pénz behajtásakor. Szeretném a dőmpereket.

Barack: izé, az a hely, ahol a gyalogosok képzése történik. Ez legyen a harmadik, amit lepsz, ne negyedik legyen, amit építessz, ötödikként rá se gondolt. Adjuk ki egy aknakereső és három-három kőzkatona és gránátos gyártását. Mielőtt legyártodna bármelyik is, a főépületet tomasztassuk fel a következő szintre, mert akkor lehet gyártani a

Gyárat: favoritunk a mentőautó, amiből azonnal kérjünk egyet. Ha kész van, akkor már keszen kell lenne egy nagybocscsca gyalogoscscsapatnak is (hiszen pár nevesített figura is ott figyel, mint keménykedő hűr), kérjünk be a barack, majd a gyár fejlesztését, lerakhatunk némi védőtornyot, de a lényeg hogy már indulhatunk is feltérképezni a pályát egészen egy utóképes csapattal, otthon pedig gőzerővel folyik a termelés. (Nagyból ennyi - nagyon kevés - de viszonylag univerzális épületekből dolgozik a játék(os). A rendszer olyan egészen van kitalálva, hogy több fajta nem is kell.) Mindez nagyból három perc játékidő alatt, vagyis elmondhatjuk a játékról, hogy hipergyors. Egyesek szeretnek otthon szőszmőlni, de az Army Men RTS nagyon nem az a fajta játék.



venc, mindenre is, ami él és mozog, legyen földön vagy levegőben. Még a tűzgyorsasága is egészen jó, meg a hártácsztűzzel sincs gondja. Megérde mel egy posztort a falon, na.

Aknakereső: messze a csapat után kullog, ha meglát egy épületet, felállítja hátrólábú kempingszekét, ráül, és kényelmesen elmejszoly egy harapás-ny kolbászt némi vöröshagymával. Ha kész belelévi a játékos orrába az aknát, elu ráúszkóli az ellenfél épületére azt. Ezt az ellenfél nem szereti, és kibájni kezd. Mi viszont pont az ellenfél ideges kiabálását szeretjük hallani.

Mesterlovász: ez a félnótás bokornak próbája álcázni magát, de nem sok sikerrel, mert általában gyorsan kiszűrják (lehet látni, honnan is, még akkor is, ha ő maga a fog of warban lapul) akkor pedig vége. Pedig egészen jól muzzikál, néha még is. Legalább háromat gyűjünk magunkkal, hogy ne fogyjanak el feleuton.

Rádióbarát: igencsak értékes figura, szerencsére nem kell mozgatni. Háromféle égi áldást szórhat az ellenfél fejére, amit jó pénzért pár perc alatt kifejleszt. A háromból kettő maradon meglepi, első körben az előbbiakat hívhatja.

Éjtőenyősök: A Wolfensteinben már megtapasztaltam, hogy milyen kemény legények, itt is sérényen dolgoznak. Az általunk belátott terület bármely részére ledobhatjuk őket, egyszerre ötten érkeznek. Vesztés csata mentésére - mint az égi áldás olyanok ők.

Lángszörös: nos ez sajna egyedli, vagyis az egyik nevesített hősünk, Sharp az egyetlen, aki távolból gyújtja meg a cigidet. Kár, mert szívesen barátkozmánk további hasonszörű alakokkal. A többi Army Men hős nem rendelkezik egyedli képességekkel. Némileg jobban sebeznek, mint az átlag katonák, és lényegesen több sebzést kibírnak. További különlegességük ki is menul abban, hogy hullájuk nem fröccsen pleszbikká, amit oly szívesen gyűjtenének be a dőmpik. Az övek intő példaként marad a csatatéren

Aknakereső: ez már jármű. Ha jobban belegondolok az egész játék során egyszer sem használtam. Gondolom, láttam, hogy az aknakereső jó kilométerről kuszítja az aknákat...

Gepagyus kocsi: ez jó, az jó. Légyvedelemnek is kitűnő, ha már három a csapatban berreg, nem lehet nagy gond.

Tank: ez még jobb, mint az előző, de ha a kettőt összekombináljuk, szinte szuper. A szuperhez kell még két mentőautó is.

Mentőautó: az univerzális gyógyító, embereket, járműveket és épületeket egyaránt kipofoz. Ha többen vannak jgrásscserűen nő a teljesítményük. Magukon csak akkor segítenek, ha már mindenki más a maximumon van körülöttük.

Helikopter: csatába küldeni elég drága mulatság, de felelősen is nyugatni megfelel. A végjátékban is fontos szerepet kaphat.

Dum-dum: az öngyilkos robot, az ellenfelhez érve kileheli a elikét. Csak hogy átlátában már előtte szétlővük. Inkább lelki megterhelést okoz, olyan hülyén néz ki.

Gyerejatek?

Tizenöt változó nehézségű akció vár ránk, mielőtt szembekerülünk Birt ezredessel. A játékot két hosszú este (de nem egész éjszaka) alatt játszotam végig, különösebb megerőltetés nélkül. Egyszer kellett egy pályát újrajátszanom (az az átkozott folyosó a gyerekszobáig!). Tehát az Army Men nem nehéz játék, de Minden küdés során medálokat kapunk. Ha a megadott két objektiva mindegyikét teljesítjük, arany a jutalmunk, ha csak az egyiket, akkor ezüst, ha egyiket sem, mert néha így is meg lehet nyerni egy-egy pályát, marad a bronz. Igen ám, de a begyűjtött medálok mennyiségétől-minőségétől függ, hogy hány „nagy történelmi csata” válik játszhatóvá - ezért ha azokat is mind meg akarjuk nyerni, elég sok kampány misztiót kell tökéletes eredménnyel zárni (vagy később újrajátszanunk az eredmény javítása





▲ Nézd a katonáinkat, ez már nem játék

érdekében). Így sok pálya igencsak rázóssá válik, megcsúsznak egymással ellentmondó feladatokat kell megcsinálni, például „Jussd át a térfélpelutoladaira pár perc alatt, de közben kutasd fel az összes extrát a pályán”. Ilyen feltételek mellett ez már nem gyerekjáték, de azért elmondható az Army Men RTS-ről, hogy nem tartozik a hardcore RTS-ek közé. Van pár hűzöcskés csata, de inkább a szórakozáson van a lényeg.

Csatater az egész világ

Blinzt ezredes megbüntetésé után első dolgom volt, hogy valami még keményebb ellenfelet keressék – irány a világ! Az Army Men RTS a Gamespy Arcade-on keresztül játszható (egész korrekt linket rak fel magának, külön a legújabb verzió megkereséséhez), ahol rögtön rám is szóltak, hogy indítsak már egy játékot. Legyen Mondják nagyot és gépi ellenfelet egyetemben. Legyen, de akkor meg a gép fog el*ni minket gon-

doltam, és beraktam két komputert. A gépek mellé beugrott két humán is (a cikk írásának idején még nagyon kevesen játszották, szerencsém volt, hogy rögtön találtam két fiatait), vagyis összesen öten kezdtük. Ammicsodálkoztam, hogy mindkét gépi játékost sikerült kutyánom és ez nem az én elképzelésem magas szintű kvalitásaimat bizonyítja, inkább azt, hogy az Army Men RTS mesterséges intelligenciája még hálózati játékokban sem remekel, gép ellen se kampányban, se hálózati harcban nem nagy kunszt. Aztán persze megbüntettek az – mint utóbb kiderült – amerikai, végül a kanadai játékost is, hogy jó legyen nekem.

Világ munkaszüneti napján

Ezt az alig több mint háromszáz megás (!) kis csodabogarat elsősorban a humora és a hangulata miatt kell kipróbálni. (Aztán persze rögtön megkedvelni az ember, és akkor már

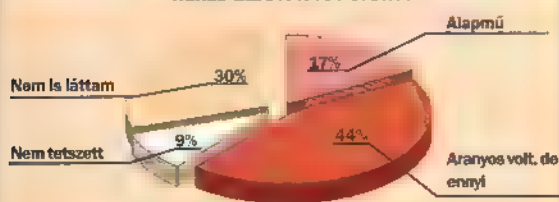
miért ne játszani végig.) Másodszorban a nagy öreg RTS császárok figyelmébe azért ajánlanám, mert van benne néhány olyan játéktechnikai és kezelési újdonság, ami egyértelműen a játszhatóságot növeli. Például olyan egyszerű trükkök, hogy a harci járművek köré vont kijelölő-halobba semmi esetre sem kerülnek dömperok, őket csak külön lehet kijelölni, de mint minden játéknak, ennek is vannak hibái. Gondolok itt némi „egységek egymásba gabalyodására”, a nehéz harci járművek idegesítő lemaradására, a katonák állandó agresszív, támadó viselkedésére, a gyenge AI-re, de mindezek olyan elhanyagolható problémák, melyek csak kis mértékben rontják a játszhatóságot.

De hogy meddig tart az újdonság varázsa, mikor az újrag minden hónapban tele van RTS játékokkal? Nem tudom. De párat most még biztos kíváncsi vele, mert nagyon élvezem és ez éppen elég.

Balage



NEKED BEJÖTT A TOY STORY?



Forrás: 576.hu



PRIMITIVE WARS

Sic transit gloria mundi, így múlik el a világ dicsősége – tartja a latin mondás. És milyen igazuk volt...

Bizony, bizony így múlik el a világ dicsősége. Manapság, amikor a kiadók szakaj: tőszám hordják elének a valósidejű stratégiákat, mindenkinek figyelembe kéne venni, hogy van egy bizonyos színvonal, amit illik elérni, sőt, meghaladni. Mai vizsgálódásom tárgya a Primitive Wars, kusta tanuló módjára nem akar mást, mint elérni ezt a vonalat, átlépni rajta már nem nagyon óhajt. Lássuk tehát, hogy mit ketyvesztettek szá munkra, mutatóujjunkkal álmunkban is klikkelgető RTS-fanok számára a WizardSoft boszorkány-konyháiban...

Részlet

Essünk túl rögtön a Primitive Wars egyik legfőbb pontján, a grafikán. A játék hagyományos 2D-s megjelenítést használ, ami leginkább az Age Of Empires és a Starcraft keverékének tűnik első pillantásra, sőt, másodikkra is. Ez mind szép, meg jó is, a bibi csak az, hogy fentebb említett játékok nem kifejezetten ma gyerekek, manapság már más, háromdimenziós szellők fudogálnak a real time stratégiák háza táján is. Kicsit körmére nézve a Primitive Wars-nak kiderült, hogy már évek óta fejlesztik – ilyen az, amikor egy programon túl sokat babrálnak, mire megjelenik, kiszalad alóla a technológiai lő – még rímelt is! –, és a fejlesztő urak ott állnak

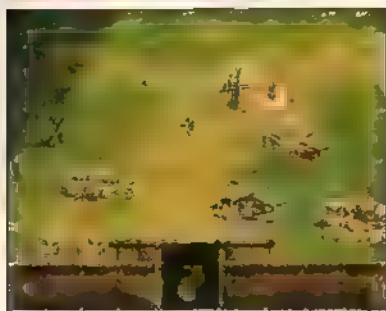
megfürödve egy grafikai elavult játékkal. A mellékelt képeken ugyan nem látszik (hogy is látszanál), de az egységek animációja sem ad túl sok örömet. mozgásuk kevés fázisból áll, ennek köszönhetően darabos, és roppant életszerűtlen. Az épületek és az egységek dizájna viszont jó, mi több, néhány esetben kitűnő – négy évvel ezeiőt bizonyára hasra estünk volna tőle, manapság már csak elismerő fejbólintást+morgást érdemel. A nagy büdös igazság az, hogy az Age of Kings egy kategóriával szebb nála, és ez sajna sok mindent elmond a játékról – fel nem foghatom, hogy gondolták ezt a Wizardsoftos fiúk, 2002 derekán a finnyás játékos hajlamos a szemébe vágni egy játékot csak azért,



▲ Uristen, megjötték a Zergék!



▲ Zellweger néni ügyel az elf falu tisztaságára



▲ Barbár hősünk fénylo eujeje besugározza a falat

▲ Az effektnél kitört a május elseje – luflik mindenhol

▲ Azt gyanítom, hogy ezt a kört elbuktam...

mert ronda – és a Primitive Wars ma szemmel nézve elég csúnyácska.

Tamadnak a mutáns dinok

A Primitive Wars az utóbbi tíz év legdelebbi történetével buszkékedhet, ősi, misztikus sziget, büszke barbár törzs. Sőtán (!) által megszállt elbukott hős, démonhordák, mutáns(!) dinoszauruszok, békés, a természet fölött örökös elfek – és minden. haragszik mindenkre. Nagyon haragszik. Nem tudom, hogy ki találta ki, az alapsztorit, de egészen biztos vagyok benne, hogy nagy mennyiségű tudalmódosító szert szőlített magához előtte. Aki képes arra, hogy elf varázslókat harcoltasson kardot lengető, visító dinoszauruszokkal, és gonosz mágusokat küldjön a barbárok által lét-rehozott propelleres (!) repülő szerkeze tek elpusztítására, nos, attól minden kitélik – he lesz folytatás, remélem, beleveszi a sztoriba a gúliszemű jókat is, már csak ők hiányoznak. A fenti csodaszép kavalkádból a következő alapszitu, bontakozik ki: adott négy faj (Primitíves, Elves, Tyranos, Demons) akik egyetlen mód jtiájuk egymást, és egyetlen céljuk a másik három faj kibevezése, felaprítása, elvégzése – vagyis bármilyen, ami a győzött ellenfél teljes kipusztításához vezet. Lehet, hogy velem van a baj, de ezek után a játékot egy pillanatig sem

tudtam komolyan venni. Jót mulattam azon, hogy az intro gyakorlatilag semmi információval nem szolgál, a fajok előtörténetét félig olvashatatlán betűtípussal a képernyőre vetett szövegből kell meg tudnom, melyben olyan vicces nevek szerepelnek, mint Ruwata, Stuma, Jarmin, vagy a kedvencem (az elfek nagyszőnye) Zwelliger. Ez már annyira debil, hogy élvezni lehet, szerény megfigyéltem szerint a készítő szándéka is ez volt valahol – legalább is őszintén remélem

Beszédek

Kedves férfitársaim (és kislányaim, de lelkes női olvasóink)! Hátnyoz mondtuk már egymás közt, hogy nem a külső szépség a fontos, hanem a belső tartalom, mivel az utólag meg-szerült rajongásunk tárgyát külsőleg is. A magam részéről ezzel a felkáltsással vettem megam a játékba a Primitive Wars esetében, miután a randácska grafika okozta első sokkon túllettem magam. Jelentem, hogy néhány átyát szott éjszaka után, ha nehezen is, de sikerült lelelnem a fentebb emlegetett belső értékeket a PW-ban is, bár érzéseim továbbra sem egyetelműek a játékkal kapcsolatban. Amit nagyon eltaláltak a Primitive Wars alkotói, az az egység/épület/tulajdonság fejlesztési rendszer tulajdonképpen semmi eredeti nincs benne, de figyelemmel-tőan ötvözi nagyait RTS-ének lénye-

ges elemeit. Természetesen itt is (mint szinte minden RTS-ben) gyűjtögetnünk kell valamit, ez esetünkben a berry, melyet én bogynak becéztem. Szép színes bokrok, melyet figyelemreméltó szorgalommal legesnek le az egyes fajok gyűjtögető életmódra nevelt egységei. Amire még oda kell figyelnünk, az a házak/kunyhók/fák/síngörök (melyek faj mit használ) száma, mely a legvárható egységek mennyiségét határozza meg. A resource-ok felsorolása itt véget is ért, a bogó minden építkezés és fejlesztés alapja. Ez egyrészt jó, mert nincs tulbonyolítva (én speciel nem kedvelem az olyan stratégiákat, ahol ötféle bányászandót/begyűjtendő tolnak az ottunk elé), másrészt meg rossz, mert kissé egykáltsánná teszi a játékot. Tessék már megmagyarázni nekem, hogy a nagyon gonosz démon bácsik mi a fészkes fenét kezdenek a kis bogókkal, hogyan lesz abból csontvázhadereg? A csontvázak is bogórt esznek? Pozitív viszont, hogy a manapság divatos tapasztalati pont szerzési lehetőségét is implementálták a játékba az urak, méghozzá nagyon hangulatos módon. Tapasztalati pontot ugyanis nem csak csatában szerezhetnek az egységeink, hanem a térképen kóborló kisebb-nagyobb dinoszauruszok (nem hiába hívják Jurassic Island-nek a sziget) lemészárlásával is, sőt, a leött állatok húsából fogyasztva még

regenerálódnak is harcosaink – ez egy nagyon jó ötlet, és remek taktikázásra ad lehetőséget egy nagyobb offenzíva során. A növekvő tapasztalattal egységeink erősebbek lesznek, plusz vannak olyan speciális alakulatok (pl. a démonoknál a kepa és a warlock) melyek csak bizonyos tapasztalati szint fölött tanulják meg a brutálisabb varázslatokat. Maradjunk is még egy kicsit a démon-hordáknál, a gonosz lelkek számára egkedvesebb fajnál rajtuk keresztül fogom ugyanis bemutalni a játék fejlesztési rendszerét.

Az a felállás tulajdonképpen minden fajnál hasonló, mert az építhető egységek mindegyiküknek öt csoportba sorolhatók: harcosok, távolisági fegyvereket használók, repülő egységek, mágusok, speciális egységek. Démon barátainknál a főépület Demonden-ek hívják (leég egyértelmű név), a hagyományokhoz híven itt állíthatjuk elő a bogók begyűjtésére szakosodott egységeinket (ez esetünkben kis, illa, szite-kötőhöz hasonló lények formájában történik – nem tudom, mit keresnek a démonoknál, biztos gonosz, elvetemült szitakötők), valamint néhány alap-fejlesztést, begyűjtés/tapasztalati pont szerzés feigyorlása védelmi épület kifejlesztése) is itt végezhetünk el. A főépület másik fontos jellemzője, hogy innen másik majd elő a szuper-uber-hiper gyakorló egységünk is (Démonok

Az Elfek

Serítk se tévesszen meg az elfek künézte. Igaz ugyan, hogy az elf királyság a béke, a szeretet és öröm szigete, de ha szükséges, ezek a csendes, mosolygós lények pillanatok alatt válhatnak körmény, félelmet nem ismerő harcosokká. Az elfek legfőbb fegyvere a mágia, melyet évszázadokon át ápoltak, és most sikeresen használnak arra, hogy visszaverjék a Primitívek és Tyranosok ismétlődő támadásait. Szerencsésükre szövetségeseik is akadnak a harcban, mégpedig a sziget mítikus állatának személyében. Az elf hadseregben olyan teremtményekkel találkozhatunk, mint a sárkányok, a főnixek, vagy az unikornisok.



A Primitívek

A Primitívek - nevüket meghazudtolva - a sziget legfejlettebb civilizációjának számítanak. Fejlett, szervezett közösségekben élnek, és mélyen vallásosak: az úgynevezett Temple God-okat imádják. A Primitívek társadalmának élén az Ősök Tanácsa áll, melynek döntését mindenki vita és kétkedés nélkül köteles elfogadni. A közösségekben megbecsült szerepük van a harcosoknak - őket gyermekkoruk óta a démoni hordákkal való küzdelemre készítik ki, éppen ezért felelősséggel néznek szembe még a legnagyobb veszéllyel is. A hetiköznapi munkáikat a Gyűjtők törzse végzi, kik a védelem reményében csapódtak a közösséghez. A Primitívek fő ereje a kitűnő harcosaikban, valamint pusztító légi és földi masináikban rejlik.



A Tyranos-ok

A Tyranos törzs tulajdonképpen a szigeten élő dinoszauruszokból fejlődött ki. A gonosz Deca mutánsokká változtatta őket, és most fajuk fennmaradásáért és továbbfejlődésének lehetőségéért küzdenek. A Tyranosok legfőbb ereje pont a mutációjukból eredő villámgyors reprodukciós képességük: percek alatt képesek hatalmas hadseregek felállítására, melyet szinte elköznök az ellenfelei állásait. A mutáció egy másik szerencsés képes s ege is megadta őket: képesek transzformálódni. A transzformálódás során több, kisebb egység egyesül egy nagyobbá, ezzel is zavart és félelmet keltve az ellenfél soraiban.



A Démonok

A Démonok honnan is származhatnának, mint egyenesen a kénköves pokolból? Vezetőjük egy volt primitív harcos, aki nagyobb hatalmat remélve eladta a lelkét a sátnak, így lett belőle Decca, a Rettenetes. A démonok előtt egyetlen cél lebeg: elpusztítani mindent és mindenkit, aki és ami az útjukba kerül. Mágiajuk ereje egyenesen a pokol tüzéből, és az abból készült sötét potion-okból táplálkozik. A démon harcosok elképesztően erősek, és minél nagyobb a félelem az emberek szívében, annál erősebbek lesznek. Létezik egyáltalán olyan erő, amely megalkothatná őket, vagy örök időkre a gonosz hordái lepiék ei a Szigetet? Ez most már csak rajtad múlik...



esetében a Devil), melyet akkor építhetünk csak meg, ha már minden más épületet felhúztunk - és persze egy versenyba kerül. Démonoknál minden egyes, fentebb felsorolt egység - pusztítására külön épületet kell felhúznunk, plusz két további házíkot (Highportal, Dirty Portal) a legyártott egységekkel kapcsolatos fejlesztésekhez. Ezek a fejlesztések egyrészt fizikaiak (a szokásos, pl Starcraftból is ismert, három szintű, fegyverpáncél upgrade, külön lebontva földi és repülő egységekre), másrészt meg az egységek tulajdonságaira vonatkoznak (megnövelhetjük az egyik repülő egységünk, a kémkedéshez használatos Deatheye látótávolságát, vagy feigynhatjuk csontvázaink nyílászáró képességét). Van aztán egy „speciális” épület is, a démon-törzsnel ez a Hell, ez már az olyan brutálisabb (és drágább) egységek legyártására szolgál, mint a Gargoyle kódnevű repülő rettentet, vagy a hatalmas lángoló karddal hadonászó Kingdemon. Az evolúció csúcson a korábban már említett Devil áll: szörnyatos sebzés, szörnyatos életerő, szörnyatos bekerítési költség. A többi faj fejlődési rendszere alapjában hasonló, eltérések persze vannak leginkább abban, hogy az egyes fejlesztéseket milyen épületekbe csoportosították át. Dinó barátainknak például egy épületben gyártható le az összes harci egység, ennek fejében viszont minden egység tipushoz saját fejlesztő-épületet kell felhúznunk. Hálistennek a fajok közti hasonlóság itt véget is ért, az egységek alapvetően különböznek egymástól, nem kell attól tartanunk, hogy fajt váltva ugyanazok a harcosok vagy varázslók köszönnek vissza, csak ezúttal pótítában. Az emberek (azaz a primitívek) leginkább a nyers erőben jeleskednek (nagyon jó harci és ostrom egységek vannak) az elfek erőssége a mágia (brutális varázslatok, jó távolsági támadások) a dinók sokan vannak (képesek mutálódni, egy villámgyorsan gyártathatunk belőlük nagy mennyiséget

- tömeges támadás rulez), a démonok meg egyszerűen brutálisak, szuper repülő egységekkel és masszív földi erővel. A single player kampányban ráadásul még hősökkel is találkozni fogunk (Zweileger néni, ugyebár), de ők annyira nem hangúlyosak mint pl a Warcraft 3-ban. Vannak ugyan fejleszthető tulajdonságaik, de ezek nem befolyásolják döntően a harcok kimenetelét - én alig használtam őket, tökéletesen el lehet inni az alsóbbrendű, tömegben gyártható és feláldozható egységeiket.

Vessünk egy hosszabb pillantást magára a harcra is. ha már real time stratégiáról van szó, mert végül is itt ez a lényeg. A harc megvalósításában ugyanaz a kettősegit mutatkozik, ami az egész játékot áthatja: nem rossz de nem elég innovatív ahhoz, hogy két-három hónap múlva is emlekezzünk rá. A korábban leírt, tapasztalati pontokat használó rendszer jópofa (a vadászás lehetősége meg piána az), de e mellett sajna vannak livellő hiányosságok is. Számomra két dolog volt a legfájdalmasabb: egyrészt nem állíthatjuk az egységek viselkedését, mennek a maguk feje után, másrészt meg nincsenek formációk. Az első dologgal (a viselkedés beállításnak hiányával) még csak együtt lehetne élni valahogy, de a formációk mellőzése bizony már komoly problémát jelent időnként. Nem tu taktikus bandában, összekeveredve támadni, mert több egység (elsősorban a varázslatodók) különféle speciális tulajdonságokkal is rendelkezik, és ilyen esetben nem nagyon tudjuk k. használni őket egyszerűen azért, mert nem látjuk, hogy merrre kobácsolnak éppen a nagy tömegben. Marad tehát a jó öreg megoldás: külön csapat mindegyik csoportnak - ez viszont roppant kényelmetlen és körülményes.

Mesterseges unintelligencia

Bizonyos szempontból akár a kezdőknek is ajánlható a Primitive Wars. Az





▲ Ellenfelem mintha kifogylék volna a boggyóból

ok: meg lehetően könnyű. Könnyű, mert az ellenfél A, je linoman szova is butácska. és hamar kismérhető. Szinte mindig egy helyen támad, képtelen összehozni egy normális, sokemberes rohamot, a felderítő és iég! egységeit bérán alkalmazza, a varázslók speciális támadásait a ier- rtkább esetben veti be, és támadás esetén nagyon kaotikusan védekezik. Az egyik elfek ellen lefolytatott csatám- ban például előfordult, hogy a kezdet, pár támadás után nyomott a drága egy komolyabb rohamot (visszavertem, mert az előzőekben már látszott, hogy hoi fog próbálkozni), aztán semmi. Feladta. Telt múlt az idő, én ásiloztam, kiolvastam szertett főszerkesztóm- áta ilyen esetekre kiadott, lélekerős- tő „Önnevelés a halálra az uszágrát” című füzetecskéjét, kifejlesztettem mindent – még mindig semmi. Oké, elegendem van, biztos egy rohadt nagy sereget épít valahol, ezt nem tűrhetem mondtam és támadtam. Nem épített semmit. Kifogyott a boggyóból,

máshol nem bányászott, az egységei ott álldogáltak a falu közepén, kábé fél perc alatt söpörtem el az egészet. Röhej.

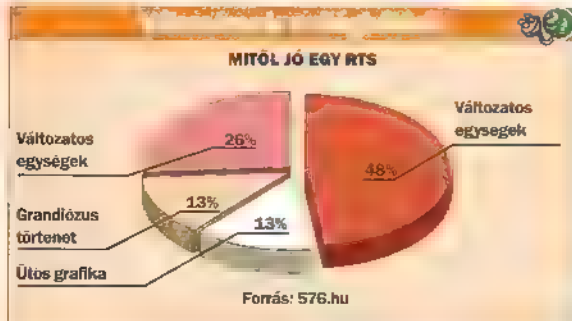
Mindegy, aki kihívást akar, annak ott a multiplayer. Elsősorban germán ellenfelekre lehet akadni a neten, és ők elég jól nyomják. Egy Deathray kódnevű (mint később kiderült berlini illetőségű) srác ellen például kemény negyed óráig tudtam tartani magam, utána szegény pokoli teremtménye- imet előzőnőlték a visító dinók. A sráccal való beszélgetésből az is kiderült, hogy szerinte nagyon kiegyensúlyozatlan a játék (szerintem is, mert a dinókkal nagyon könnyen és gyorsan lehet rusholni olyankor, amikor az ellenfelek esélye sincs nor- mális védelmi rendszer létrehozására. Tapasztalataim szerint a két „gonosz” faj (azaz a Tyranos + Demons páros) sokkal hatásosabban tud támadni, mivel az elfek és az emberek csak a játék utolsó harmadában lesznek igazán erősek. Nem tudom, hogy a

Wizardsoftnál kívánnak e tenni valamit a játékegyensúly fenntartása érdeké- ben, de egy patch szerény véleményem szerint nagyon nem ártana, már csak azért sem, mert a játék hajlamos fagyni (win xp alatt), és az ilyen nagyon nem szeretnénk.

Elszalasztott lehetőség

A Pnukove Wars egy nagyon jó játék lehetett volna – csak éppen egy évvel ezelőtti kellett volna megjelennie. Attól tartok, hogy a mai, bőséges kíná- latot felvonultató piacon ez a grafikai színvonal, és az apró, de idegesítő hiányosságok által sujtott játékmenet már nem elegendő az üdvösséghez. Hardcore stratégák nyugodtan próbál- ják ki, ugyanakkor talán nem rossz egy komolyabb kihívás előtt. Sajnálom ezt a játékot: valahol, a lelke mélyén benne szunnyadt egy kitűnő RTS lehetőség, de ebből nagyon keveset sikerült felszínre hozni. Talán majd legközelebb.

Liquid





DUNGEON SIEGE

**Ha Rettegéd A Halált, Kardod Hasztalan.
Ha Nem Rettegsz Semmit, A Világ Rettegé' Kardodat.**

Március közepén alkalmunk s lehetőségünk nyílt behatóbban is szemrevételezni a Microsoft legújabb kikejtésének béta változatát. A számítógépes szerepjáték fogalmát megújítani, egyszerűsíteni felforgatni hivatott RPG projekt akkor Dungeon Siege néven futott – s lásd, milyen furcsa időket élünk: ez mit sem változott azóta. A pár hónappal ezelőtti állapothoz képest jelentős fejlődés azonban, hogy a Gas Powered Games fejlesztése immár kereskedelmi forgalomba került. Noha ma már megállapítható hogy tucatnyi mítikus mű révén a számítógépes szerepjáték uj létre ebredt, az RPG piac kínálata ezzel együtt sem mérhető az RTS, avagy a Tycoon dömpingekéhez. Belátó, hogy szerepjátékok fejlesztési időigényesebb, körülményesebb, s nem utolsósorban jóval kockázatosabb dolog, semmint pár munkahőaatt összedobni egy pilanatok alatt eladható, pofás kis RTS-t. (Melyeket, tesszem hozzá: anélkül is bekajol az ember szöröstulböröstül, hogy egyáltalán tudatában lenne tettei súlyosságának. Jó példa lehet a Dark Planet.) Igértetesebbnél ígértetesebb RPG költemények futnak be – lásd Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor –, s végzik „gyalaakatt” mind a valós, mind a virtuális sajtó oldalain. Tegnap láttam a Final Fantasy mozit és állatra bejött, jölehet ez sehogy sem vág ide. Gondoljunk csak bele, a Myth Drannor publikálásáért felelős SSI csúfos leszerelésére hány fejlesztőt s kiadót naszt el egy esetleges RPG projekt gondolatától, súlykolásától. Ám érdekes módon éppen ez teszi „zgalmassá, egyuttal tartja mozgásban a stílust. A műfaj alapvető elvárásai természetesenúgy sorolandoak a szórakoztató mfor matika kétező legmagasabb elvárásai közé: jó CRPG-t készíteni egyike lehet a legnagyobb kihívásoknak, melyekkel alkotóknak szembe

ohajt/mer kerülni, lévén ez a stílus igazán nem szenved hiányt bedegződésekből, unalomig ismert, kényszerűen megszokott szukszükszerűségekből. Az alkotókat már a kezdetekkor komoly döntések elé állítja ezen problémákör Mit hagynak meg az ilyen s olyan bedegződésekből, s mit mellőznek? Mit szabjanak át belátásuk szerint, s mihez ne nyuljanak – ugyancsak a bedegződésekhöz képest. Ezen kérdések komolyságához aligha férhet kétség, miután az emberi akaratérő fényes diadalaként, képesek voltunk háromnál több emberórát tölteni el a már említett SSI-RPG tévedés társaságában. A kiváltságos helyzetű szemlélő s a jobb sorsra érdemes játékos pilla-

natonként notifikálja amint a műfajra jellemző összetettség, komplexitás kritikus tömege elsodorja a fejlesztő hőgyeket s Jarakat. A Gas Powered Games színleiben projektvezetőként tevékenykedő Chris Taylor azonban jól tudta: s tudja maig is, nem feltétlenül a paksmétákra való karakterlapok indukálnak a játékosban hosszabb örömezzetet sokkal inkább aaaa: - kmm - nos: szórakozás. Tud valaki jobb megfiekelt arra az angoi szóra, hogy „fun?” Ha tud, úgy kérték azt behelyettesíteni a pontozott vonal helyére.

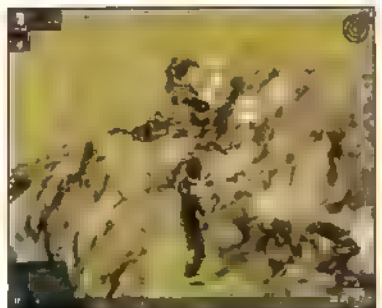
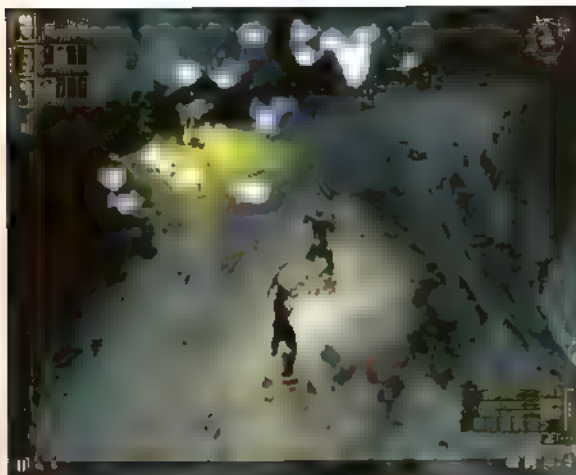
A Dungeon Siege Ebh Birodalmába kalauz minket, ahol is meglehetősen



▲ - Cs'szd meg! Tut'it o'felled el?



▲ - „nem, nem” - talán „inkább EARE



kaotikus állapotok uralkodnak. Egy, a klasszikus orkokhoz hasonlító, Krug nevezetű nemzetség tartja rettegésben a Birodalom országainak határvonalait, sőt himőkök beszámolóiból kiderül, hogy több település ostromállapotot volt kénytelen bejelelni. Hősünk, Béla egészen farmerként masszírozza a kapát s azon tűnődik, mit is érthetett a szomszéd tanya takaros menyecskeje azon tárgyalagos kijelentése alatt, miszerint „Kedvos lögöny vágy te, Bilál Kár hogy kissé olyan vágy mint a fának az a része, ami a földben van-él” Elmeikédesse közben Bélának a tanya szőlőjéről felhangzó neszezésre lesz figyelmes. Csakhamar megállapítja: itt minden kétséget kizáróan dúlakedés esete forog fent. Szabad is kezében a szőlőpáttal, még éppen időben ahhoz, hogy áthassaleg kedvezőbb cimborájának terménybe hanyatló testét. S látá ám, hogy amaz Krug barbár felé, majd határozottan mozdulattal állítja annak hátába az ő szőlőpáttát. A Krug exitál. Béla letérdel az ő terményben haldokló cimborája mellé, s megkapja Szakrális Küldetését, s megkapja ő azt nem mástól, mint terményben haldokló cimborájától: „A Krugok... jönnek... elpusztítanak minden s mindenkit... amrr... menj el Stonebridge-be, s keresd meg a barátomat... figyelmeztess a

veszélyre... aaaaaarrmmggggghhh...” Beia látó, hogy cimborája meghalt. Fogja ő ezért az ő megiermett szőlőpáttát, s ordítá: „Az én nevem mostantól NEM Béla a Farmer, ki kara lábát ültet, nevet s szakajt le, midőn a nap a hegy csúcsára hág! Az én nevem mostantól NEM Béla a Farmer, ki szőlőből kölyök módjára buvik meg az nőben Krugok közelségének halatán! Krugok, szörnyetegek, minden rémség! Halljátok ti az én üdonsult nevemet, s érezzétek ti az én szőlőpáttom haragját, mert mondom én most néktek - az én nevem mostantól: Béla az Állat!” Béla bajra el, miénk az irányítás. S az öröm, hogy végre a Dungeon Siege-el fogunk egyezkedni.

ENTRÉ

A szokatlanul gyengének tűnő - erői később - inspirációs startvonal - miszerint ugyebár az egyszeri farmer egy, azaz egy darab szőlőpáttát oldalán indul meg a világ gonoszságának ellenében - velójában tökéletes módon asszimilálódik a Dungeon Siege által modellezett világ későbbi már jóval hihetőbb történéseivel. Így nem javasolnám, hogy a forgatókönyv „extralight limonádé” nyitása révén messzemenő következtetéseket vonjunk le a játék történeti felhozatalát illetően. A Dungeon Siege története javarészt kifejezetten kellemes könnyen emészthető, koherens, men-

tes az RPG-k egy részére oly jellemző tulajdonnév/helységnevezetű zuhatagoktól egyszerűen, a szó legszorosabb értelmében vett körítés „csupán”. Nem veletlenül merészttem poénosnak szánt kanikrozsra ragadtatni magam az intróit illetően meggyőződésemet ugyanis, hogy Chris Taylor és csapata fricskának szánta a nyitószöveget. A Dungeon Siege elegáns módon, afféle mellékfonal gyanánt szövi a történetet, melyben kedvünk szerint mélyedhetünk el, avagy hagyhatjuk figyelmen kívül. Nos, ez alighanem bővebb magyarázatra szorul. Magyarázat: a mű alapvetően nem egyéb, mint egy teljesen lineáris alapokon nyugvó, monumentális méretű dungeon. Jókora nyitott területek - melyeken nyitottságuk dacára sem lehet eltévedni - illetve klasszikus dungeonok adogatják egymásnak a kilincset, miközben rendre köszönt ránk egy-egy újabb érzelm/képvilág mindkét fronton. Csak más-más, gyaksz gyaksz, fejlődés. A történet gyakorlatilag folytonos jelleggel bonyolódik szemünk előtt. A játék során, nem játékos karakterek, avagy feljegyzések révén szerzett információk sokkal inkább felfogható hangulatfokozó adalekoknak, semmint sikerességünket garantáló, avagy elhíhetetlenítő tényezőnek. Egy példa: a Stonebridge-be vezető hídat lerobbantotta a Krug invázió, így az itt rezdens csúskától meg tudjuk

hogy elég rossz nekünk, ha mindenképpen Stonebridge-be óhajtnak menni. Mert az egyetlen út a Kriptákon keresztül vezet. No, utközben egy elhagyatott házikóban találunk is majd egy könyvet, mely a Kripták történelmét, keletkezési körülményeit tárgyalja. Ha akarjuk, elolvassuk. Jobban fogunk cídizni a Kripták kapujában. Ha meg nem akarjuk, ne olvassuk el - hagyjuk, hogy a képünkbe másszon az a Kripták. Úgy Ahogy Van aapon Ezen történet model egyébként - nevezetesen hogy anélkül is tökéletesen képpen maradjunk, hogy mindent elolvastunk, lejegyeztünk volna - a Játék egészére jellemző. Egyetlen egyszer sem kell majd visszakutyagolnod az uton, mert a 532-edik szintű boszorkánymester egy ötven kilométerre innen fellelhető jezszt követel rajtad. Nem fogsz vörös sarga, hupilla és hányászöld színű kulcsokat aggatni karaktereid ovére. Igen egyszerű okból: Ebn világában nem ismeretesek a tréfás kedvű varazslodok, kik mindenféle jogikai feladványokra - négy kulccsal nyitható, színekös ajtókkal s egyéb rébuszokkal színesítik tornyaik akberendezését. Mindez nem jelenti, hogy ne énnének a Dungeon Siege-ben jogikai feladványok. Ám a józanág, mely szerint hol s milyen körülmények között lehet léjogosult, avagy áldásos egy fejőző szerepeltetése, az RPG-k tetemes részében nem kifejezett



Bill véleménye:

„DS? Játékelmény? Figyeli, összegzem amit tudnod kell: 1.közelelsz meg a szörnyeket. 2.ronts rá a szörnyekre. 3.figyelmű összpontosítsd a bal felső sarokba, és ha valamelyik karaktered életeréje erősen fogyóban van, nyomd meg a „h” billentyűt. 4.szedd össze a cuccokat. 5.tegy őt lépést előre. 6.szmóld a művet az 1.-es ponttól! És ez még nem minden! A fenébe is, kipróbáltam. Agresszív állított módban még csak nem is kellett hozzáérem a játékhöz, a karakterem automatikusan megszárt a le a hozzá legközelebb állókat, és rövid időn belül egymaga tisztított meg egy hatalmas termet, pedig én hozzá sem értem az egérhez, avagy a billentyűzethez! Hol itt az interakció? Ilyesminek aztán végképp nem szabadna történnie, szerintem legalábbis. Játsszani, nem moiziani akarok egy játékkal. A DS-el egy nagyon szép képernyővédőt kaptam, de nem játékok.”

Dale véleménye:

- Csínajunk játékok!
- Ok, milyen legyen a grafika?
- A grafika? Legyen a legjobb! Legyen az egész state of the art!
- Ok, na és a hang? Milyen legyen a hang?
- Reálisztikus, kristálytiszt, remekbeszabott!
- Fantasztikus! És a játékelmény?
- Az mi az?

Azt reméltem, te tudni fogod. Felmerül a kérdés mennyi igazság is lehet abban, amit Bill és Dale mondanak. Ennek megítélése természetesen mindenkinek saját ügye s feladata, miután ön maga is megtapasztalta mindazt, amit a DS nyújtani képes. Jómagam úgy vélem, ezen szempontok szerint nem kívülről lenne megerősítő porba gyalázni a hack'n'slash CRPG univerzum kultikus játékeit Champions of Krynnből Diablo 2-ig, de még a Wizardry-kör is leszedhetnének a keresztvázat. Amiért helyet vérek Billnek s Dale-nek az az, hogy a program játékménetre is szerves hatást gyakorol kényelmi funkciót – mint például a folytonos regenerációt – a Hardcore fokozaton nyomuló Diablo játékosok példái egészen biztosan gyermekded, nonszensz hendikeppnek tekintik majd a szegény monszterek kárára. Bill pedig mond valamit: magam is több esetben arra lettem figyelmes, hogy a játéktér helyett a karakterek portréit bambulom, még hozzá a „h” billentyűt „zúzott ujjakkal. Más kérdés hogy én nem unatkoztam eközben, hanem azért imádkoztam, legyen még egy potion a Bélánál.

faktor. A számítógépes szerepjátékok között elsőként, a Dungeon Siege-ben végre: az

Alapok

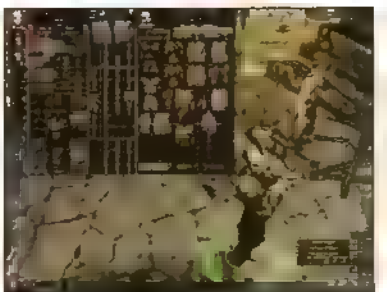
Mint már azt az előzetesben tárgyaltuk, a mű nem szorítkozik kasztrendszerre. Karakterünk tulajdonságainak, képzettségének fejlettsége az első pillanattól az utolsóig a mi kezünkben van. Eszenit, ha sokat ütöz, izmosodsz. Ha sokat lösz, ugye sebb lesz. Ha sokat varázsolsz, okosabb válsz. Konkretnok: ha sokat ütöz s így be is találsz, nagyobb eséllyel találsz be újra. Ha sokat lösz s így be is találsz, sejtethető nagyobb eséllyel állítod az ellen torkába nyílvesszőidet – újra. Ha pedig sokat varázsolsz, úgy elméd egyre nyitottabb, terhelhetőbb, meg használható varázserőd: egyre impresszívbbé válik. Ezek lennének a játék főbb szabályzó elvei: mágia, távolsági illetve közelharc. Minden egyes harcmodorhoz tartozik egy bizonyos fő tulajdonság, így: mágiahoz észérő, jakhoz ügyesség, míg a haterkony kardfogatáshoz izomtömeg divik. Ezen cselekvések alkalmával az éppen használt tulajdonsághoz tartozó harcmodor önön jogán is fejlődik – így leszünk egyre járatosabbak az általunk preferált területeken. Fontos tudni, hogy a szisztéma kifejezetten következetes lábakon áll. Tegyük fel, hogy Lauri Launt csak s kizárólag lősznek fejlesztjük. A kecses nőlény idővel azért csak meg-meg izmosodik a folytonos „jj-huzigálás” következtében

is. Azaz, bizonyos tulajdonság használatkor valamely más tulajdonságunk szintje is növekmény mutatkozik. S lám: a bemutatott szisztéma nemcsak hogy használható, ám egyenesen korszerűtlen, kifejezetten ügyetlen megoldással degradálja a kasztrendszer alapú szerepjáték fogalmát. No, mielőtt még elszállnánk, védjük be a Terror Urát: természetesen más a helyzet ha egy játékok – mint amilyen a Diablo 2 – átgondolt alapokon nyugvó, jól tervezett kasztokra alapoznak. Egy ilyen program még ma is hihetőtől bírna, jóllehet érzésem szerint a Blizzard Lord Diablo révén már kihozta a kasztrendszerből azt, amit lehet, ha úgy tetszik: amit érdemes. A Dungeon Siege kasztokat, mindennemű megkötést frappáns módon nélkülöz szisztémájához foghatót azonban eddig még nem látott, hallott a CRPG brodalom – így a magam részéről jóval üdítőbbnek, előremutatóbbnak érzem ezt a játékok 2002-ben, mint a Diablo 2-t éreztem 666... 62-ben?

Biztonság, Luxus, Kényelem

Hasonlóan a Diablo 2-höz, a Dungeon Siege is hack 'n' slash szerepjáték. A már érintőlegesen tárgyalt, irdatlan méretű dungeon szörnyek ezreinek szolgáló temporális otthonul mert Béla keze előbb-utóbb mindenhová elér. Érdemes áttekinteni azon szolgáltatások sorát, melyek révén a Dungeon Siege egyértelműen képes Diablo koma megfelfejthetetlen, örök (?)





▲ - Üüüü! Remélem, vettél!
-Ja! Ja!

▲ - Pffff! Ez neked kínlát?
-Ha nem teszik pupildmegottaholpipinlszoktam!

▲ - \$... segíthetek valamiben?
Könyör, bor, hadzsma, szalunna

mosolyának kvázi: lehervasztására. Egészség kérdés. Miért jó az nekünk, ha egy vadállat halálalovag megmártja a vesénkben felettébb súlyos valamint felettébb éles pallosát, gyógyítal nix, és két HP-val vagyunk kénytelenek „visszakvíkszévelni” magunkat az első healing potion áruhoz? Nos, ez nem jó nekünk. Ahelyett, hogy az időközben már remészárolt lovak teteme fölött átlépdelve továbbhaladnánk, mehetünk vissza a felszínre. Nem úgy a Dungeon Siege-ben: Jé, az alkotók felismerték hogy a játékos bármely módon történő büntetése törvényszerűen rontja a móka fokát. Így karaktereink folyamatosan regenerálódnak – persze csak kimért utomban. Ha nincs kedvünk, avagy módunk kívánni: míg sebelki teljesen begyógyulnak, úgy beléjük diktálunk egy healing potiont, és kész. Ám kényszerű paththeyizet, avagy dolog tanárság esete – egyszerűen nem állhat fent. A Dungeon Siege alkotói ezen húzással, az elmaradhatatlan rest – plihenés – funkciót is kimagyarázták, együttes fölleségessé téve azt. Ahelyett hogy a véletlenszörnyegenerátor terhesen gusztálgó tekintete mellett hajtánám áomra okos kis buksimat, plihenek valós időben. A készítőik felismerhették, hogy ez a megoldás jóval ember/és felhasználóbarátabb. S valóban. Interface kérdés: már a fejlesztés

alatt rebesgették, hogy „rugalmas módon testreszabható kezdőfelület”, ehhez képest – tényleg. Gyakorlatiabb, jörszerűvel már csak a kizárólag a hotkey-ekre hagyatkozó játékos szinte nullával egyenlővé teheti a monitoron szereplő ikonok, panelek számát – fokozandó a mű atmoszféráját, teszem fel. Egyébként érdemes minden panelt hosszúságú minyűzgetés tárgyává tenni, lévén a mű itt is egészen öltetes megoldásokat takar ezokról bővebben a Fight! szekcióban. Fegyver kérdés: szemben az RPG, valamint korai Diablo irányvonalakkal, a hősrünk kezébe adható eszközök között – s így a három harcmódor között is – mindössze egyetlen bilentyű megnyomása révén szelektálhatunk, s tehetjük ezt a másodperc tört része alatt. Mely alkotó jó édes anyukája ne produkált volna heverly csukást, mikor a dungeon mélyén inventory-nk pakolgatásával, a karakterünk kezébe adandó fegyver deklarálásával mulattuk hentre szánt időnkelt. A Dungeon Siege révén ezen jelenség is a múlté, így örömrünk szinte már nagy. A játék számomra egyik legkedve sebb újítása a party-menedzselést jellemző rugalmasság. Hármyszor is voltunk kénytelenek mindentféle útszéllé zsványtátnazatot venni be magunk mellé, lévén nélkülük esélyünk nem lett volna a hosszabb távú

életbenmaradásra. A Dungeon Siege ellenben nem kényszerít minket az NPC-kkel való kényszerű lepaktálásra, ám lehetőséget biztosít a party-alapú szerepjátékok legnagyobb részét megszégyenítő, 8 csapattagot számláló büntetőbrigádok megalkotására is. Ahogy csak jönnek érezzük. Játshatjuk az „Ez az Én Harcom, Mame!” attitűdöt, és tszthathatjuk a vidéket egymagunk. Míg, ha úgy tartja kedvünk, karakterek tucatjait vehetjük magunk mellé, s viselhetjük gondjukat beátásunk szerint. A party alapú játék első, remek hozadéka ez – a magunk mellé vett karakterek valóban a mielink lesznek: fejlődésük, tulajdonságaik az általunk szabott irányvonalak szerint alakulnak. Az oké, hogy alaptól ez lenne a normális – ám gondoljunk csak a Diablo 2 opcionális segítőre, kiket sokkal inkább tekinthetünk hű kutyskáknak, semmint érdemi szempontok szerint fejleszthető karaktereknek. Az sem rossz különben, hogy a magunk mellé vehető, akkor még nem játékos-karakterek egy része nem leltetlenul a „Dicső Hérosz, Kalandozunk Együtt, Vigyé! Magadda! Kérve Kérlek!” vezérfonal jegyében öhajít ugrynkhöz csatlakozni. S noha ilyen jelentkezők is akadnak, a Dungeon Siege szép számmal méri a Leleményeseket is, akik felismerték, az igazán elkötelezett kalandozót simán le

lehet rántani pár ezer aranyra a csatla kozási tárgyalások során. Magyarán, találkozni fogunk majd zsoldosokkal is, akik impresszív tulajdonságaik s képességeik tükrében csábító befektetésnek tűnhetnek. Megjegyzendő, visszautasításuk legalább annyira jó hecc, mint felvásárlásuk. Mint ahogy megjegyzendő az is, hogy rendszerint lehetőségünk van újra felkeresni őket. Arra az esetre, ha meggondoltuk volna magunkat. Varázstárgy kérdés. Sejtelmes, kák szőnben pompázó megjeiölés által áldott kivételések, őh! Viszlek is titkeket MC Beavatotthoz, az egyetlen Azonosító Szakemberhez, ki képes lehet Lényegetek feltérítésére s 150 arany ellenében történő átadására. Avagy mégsem? Chris Taylor szerint hosszú távon már nem udvozító ha csak azért nem merészl továbbhaladni a játékos, mert talál egy kolosszális méretű kétkézes pöliost, melynek esze ágában sincs számot adnia képességeiről – legalábbis addig a pontig biztosan nem, míg MC Beavatott a munkabér behajtása után ki nem jelentette arról, hogy „Ez itt biza nem lehet más, mint Shabbholba Monoghoul Rakoncátlan Füllánkja +5, +25% Fény-Rádus, +5 Erő, +5 Egészség, valamint 555... igen! Fastest Attack Speed!” Így mi sem természetesebb, minthogy a szerepjátékos felcipelje a tárkapacitásának felét alaptól elfoglalt varázstárgyát,

Mint a a hack 'n' slash alapú számítógépes szerepjátékok, úgy a Dungeon Siege hosszabb távú szavatosságát is a többjátékos módok garantálják. Lehetőseunk van az eredeti kampány multiplayer-alapú végjátékára kooperatív módban, illetve, egy már elkészült birodalom is választható. A presztizs és/vagy nyereségvágyból elkövetett, előre megfontolt gyilkosságok is adottak csupán jóvá kell hagynunk azt az opciók között, avagy célszerű olyan szerverre csatlakoznunk, mely szintén engedélyezi azt.

Szólnunk kell még a misztikus-gyanús-titkos Siege Editor nevű programról, mely profilja szerint új birodalmak, dungeonok előállítására szavatolt, ám még nem hozzáférhető. Mindenesetre belátható hogy egy efféle, mindenki előtt nyitott, végtelen irányba fejleszthető RPG platformnak komoly esélye van, hogy a jövő CRPG kultúrájának meghatározó darabjává tegye a Dungeon Siege-t. Érdeklenség, hogy a Dungeon Siege társadalom keletkezési ideje ellenére is valóságos Félisteneket tud már sorai között - tudom, mert beszéltem velük. Egy Liam nevű texasi fickó partyjába szálltam be, kooperatív alapon. Egy Unia nevű csaj játszott. Mondom neki: „Helló. Jó a hajrá.” Mondja: „Kösz.” Kérdelem: „Ez kooperatív?” Mondja: „Ja.” Mondom: „Akkor rügünk szét egy-két s*ggel!” Mondja: „Óksa. Gyere!” Mentünk, majd rövid úton egy 5-6 Krugot számító brigádba torkoltunk. Rövid, ám látványos csatározást követően az utolsó Krug is lehanyatlott, eliejtvén személyes értéktárgyai - jelen esetben, 5 darab aranyat. A kecses Unia és Béla az Állat egyszerre pillantottak a földre. Az ember reflexszerűen kapna utána, ám még időben eszébe jut, hogy ő most éppen multiplayert játszik. „Na nehogy már ilyen vadparasztnak nézzen, hogy pofa nélkül lerántom előle a zsírt...” - gondolja. Ugye Béla az Állat csak áll, csak áll. Aztán, úgy egy perc elteltével megtudakoltam Uniától, ugyan-bizony miért nem veszi fel az aranyat? Ilyet szót: „Áá, nincs rá szükségem. Van vagy egy tonna.” Aztán elmesélte, hogy Unia a negyedik karaktere, normál körülmények között valami „Z” betűs fickóval nyomul, aki jelen pillanatban 150-edik szintű. Hahahaha! Mikor megkérdeztem, vajon mennyi időt tölt el egy nap Dungeon Siege-en, csak annyit felelt: „Könnyebb lenne azt megmondanom, mennyit töltök el nélküle.” A játéknak tehát már megvannak a fanatikusai. Dungeon Siege fanatikusú váru pedig nem nehéz Roppant könnyen kezelhető, roppant könnyen befogadható s megszerethető műről beszélünk, melyet érzésem szerint csak a kizárólag azért illethek valaki negatív kritikával, mert ennek a darabnak mersze van a kizárólagos játékélményre koncentrálni.

remélvén hogy az valami übertáp eszköz lesz. Aztán mikor adná át MC Beavatottnak, nem tudja elengedni. „Jaj, te kis szegény, felhozál egy Elátkozott Varázstárgyat.” állapítja meg a Mester. „Nem baj, 150 aranyért megmondom, miféle tárgy átkozott ereje sujtott téged, míg utab 150-ért ki is veszem a kezéből. Na? Na?” A Dungeon Siege ezen sajátosságoktól is megkülönböztet minket, tudniillik: a varázstárgyak azonosítása kézbevétele után történik. Merénylet, mi? Látod, hogy valami kék van a földön - innentől már tudod, hogy varázstárgy. Kezedbe veszed, s azonmód fény derül a tárgy Lényegére.

Ezek példák csupán. Mélyen nyomom találkozunk majd olyan, telitalálatos kényelmi funkciókkal mind kezelhetőség mind játékmenet mezején. melyek minden idők eddigi legújítászhatóbb hack 'n' slash álmokfutásává teszik a Dungeon Siege-t.

A Baidur's Gate legzsenszialisabb újítása minden kétséget kizáróan a bármely pillanatban megállítható idő volt. Mára már megállapítható, hogy az Interplay alapvetése is képes volt hosszú távú hatást gyakorolni a CRPG birodalomra - lévén a Freedom Force után a Dungeon Siege is kihasználja e kényelmes, bárú funkció halatlan bővítését. A Baidur's Gate izometrikus megjelenítéséhez képest persze vitális jelentőséggel bír az ezen újabb keletű játékokra jellemző, 3D-s világmodell.

Hasonlóan a Freedom Force-hoz, a space megnyomásával blokkolhatjuk, illetve folytathatjuk az időt - ám mindkét mód jegyében kedvünkre forgatható, nagyítható a játéktér feltérképezendő az előállt szituáció minden örömet s bánatát. A Dungeon Siege-ben ábrázolt harcmódi (gy meg lehetőségen hasonló a Freedom Force-ban ábrázoltakhoz - az idő megállását követően személyre szólóan meghatározzuk ki vel, mit, s hol szeretnénk csinálni - aztán lehet igazolni, vajon terveink szerint bonyolódna-e majd az elkövetkező második percek. Az idő megállítása persze opcionális megoldás, ha nem óhajtuk azt használni, úgy nem kell.

Tételezzük fel, hogy mostantól csapatban gyakorjuk a monsztereket tudniillik a party alapú harcmódi több, ismeretést sürgető hozzáadékkal s megoldással egészül ki. Ezek a megbeállítások mellett csapatunk tagjai nem mozdulnak egymás vonzáskörzetéből. Ha úgy tetszik, koncentrált támadásokra rendezkednek be. Mint látni fogjuk, közelharcban nem jeleskedő karaktereink meglehetősen rosszul viselik az ilyesmit, így vegyes összetételű party-k során célszerű lehet a Follow Mode - Követési Mód - megszakítása. Ilyenkor minden karakterünknek személyre szóló útvoalakat s cselekvéseket adhatunk meg, annak sincs akadály, hogy egymástól több száz méterre átmérőszassuk őket. Persze, ez csak egyen ritkán vezet látványos eredményekre. Miért is jó nekünk ha karaktereinket





▲ Ezen a screenshoton NYOMA SINCS a Gigantikus Tarantellának

külön-külön mozgattuk ahelyett, hogy a látszólagosan nagyobb biztonságot jelentő, csoport alapú közlekedést részesítsenénk előnyben? Nos, közlekedni valóban gaien formában fogunk. Bár, tegyük hozzá, ez sem kötelező. Nagyobb csetepaték előtt azonban célszerű lesz azítani vonalainkon, s karaktereink képességét a tőlük telhető legnagyobb hatásfokon kamatoztatni. Jönnek a gonoszok, harcok fjanak két oldalról nekik is rontanak, míg varázstudóink s lőszaink hátramaradoznak – szétzúzandó, de legálabbis lazítandó az ellen védelmi vonalait

A Dungeon Siege során kialakult nagyobb, komplexebb összecsapások alapkövét nem tuizás a Myth II már igazán érett, taktikai alapú szisztémájához hasonlítani. Akárcsak az említtet kiasszikusban, itt is számos formációt lelhetünk fel a kezelőpane-
len – csak elég kitartóan kell keresni. Ha nem találunk, úgy elég lesz a jobb egérgomb folyamatos nyomva

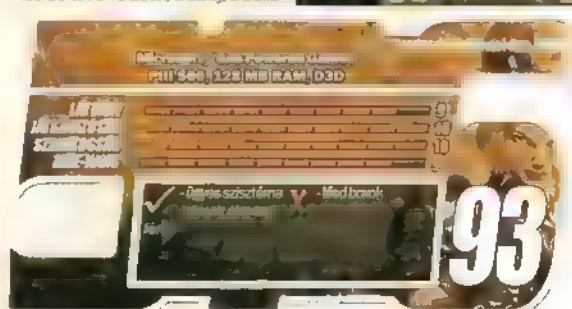
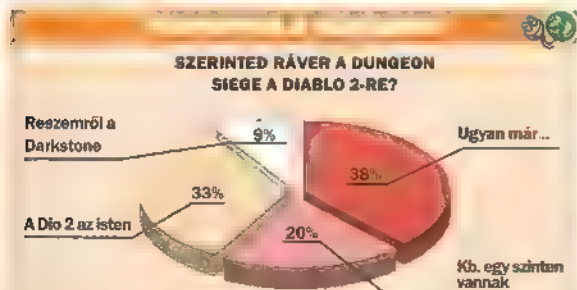
tartása révén szelektálnunk a rendelkezésünkre álló formációkból, melyek között garantáltan megtalálhatjuk a számunkra éppen legcélszerűbbet. Ék, Sor, Oszlop, Kör, Félkör, amit csak akarsz. Egy-egy hosszabb híg végű kimenetelét már a kezdetekkor befolyásolhatja a megfelelően, avagy nem megfelelően választott startfor-
máció úgyhogy csak ésszel.

A Dungeon Siege két típusú mágát ismer, melyek: Combat Magic, illetve Nature Magic. Harci, valamint Természet mágia. Előbbi csoport nevéből sejthetően a destruktív, ártó buvigék tárháza, míg utóbbi gőc jobbra a harc-és-vér-mentes varázslatoknak szolgál csoportjául. Egyéb képességeinkhez hasonlóan, a két típusu mágia is használatuk során képezhetik továbbfejlődés tárgyát. Mindkét szféra izgalmas, kitűnő használhatósággal bíró buvigéket tartalmaz, így érdemes lesz csapatunkban tudunk minikét iskola valamely szakavatott mivőlőjét is ismerőjét.

MARAD

A Microsoft által publikált RPG-t az öt boxokban közölt elmarasztaló kritikák dacára is az eddigiekig megjelent hack 'n' slash játékok legszebbének, legerősebbikének tartom. A Diablo sorozatot is nagyvívű, lendületes hack'n slash ezuttal három dimenzióban jön, s teszi ezt a máig befutott RPG-kben valaha látott, legatmoszférikusabb grafikus kidolgozottság jegyében. Ebből brodalmanak „dekoráció” kategóriában leszerződöttetett lényei azon irányvonalat öregbítik, melyen a Gothic-nak már ereje s mersze volt megtennie az első, legfontosabb lépéseket. Mindehhez társul a mindvégig roppant lendületes, kényelmes tematika, a főmenünél keményebbet pedig aligha láthattunk RPG-ben. Így 2002-ben nem mondhatok mást, minthogy a Dungeon Siege nem egy hack 'n' slash szerepjáték 2002-ben a Dungeon Siege a hack 'n' slash szerepjáték.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Deia



BLOOD OMEN 2

Kell egy jó sztori. Mondjuk valami vámpíros. Meg legyen jó véres! Akkor biztos szeretni fogják... vagy mégsem?

Evszázadok sötét magánya után egy vámpír felébred, s elindul, hogy bosszút álljon azokon, akik egy régi háborúban a mélybe taszították... és így tovább, felesleges is folytatni, hiszen aki ismeri a Legacy of Kain világát, már úgy is sejtí, hogy ismét egy vérszívós játékkal lesz dolga. Az Eidos pedig megint megélt mindent, hogy minél borzalmasabb és sötétebb világot tárjon elénk, hasonlóan, mint a jól ismert Soul Reaver esetében tette (ha valaki nem tudná, ez ugyanaz a mondakör lenne). Annyi csak a különbség, hogy jelen esetben nem holmi jószívú korcs „lélekébúvárral” lesz dolgunk, hanem egy igazán tökéletes vámpírt irányítunk, a jól megszokott Tomb Raideres nézetben. Szóval garantált a rengeteg vér, a megszokott nehézkos irányítás (amit a Legacy of Kain egészeddigi sorozatában, valamint a nemrégiben debütált

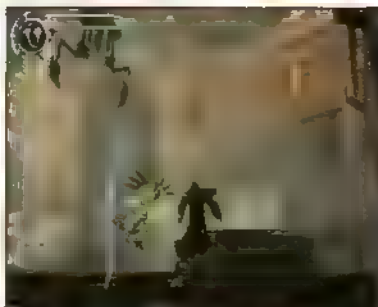
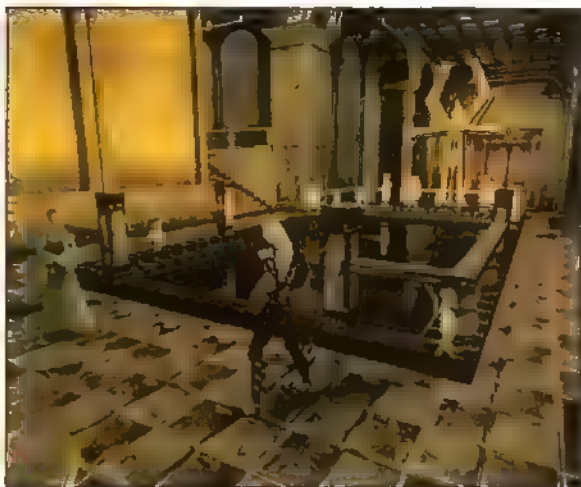
Darkened Skye esetében is megszokhattunk, ha szeretjük az ilyen típusú cuccokat), de ne várjunk túl sokat a Blood Omen 2-től, elvégre nincs itt szó többről, mint egy jól etetett pofás kis folytatásról – esetleg koppintásról, vagy utánézésről, ha nagyon rosszindulatúak szeretnénk lenni. S miért is ne lennénk azok?”

Metszofogás és keresés

Az ma már egyáltalán nem újdonság, hogy a fejlesztők és a kiadók szeretik munkájukat előbb konzolokon tesztelni, s csak azután érzékelik meg a boltok polcaira a PC-s adaptáció. Nem is csoda, hiszen a Blood Omen első része – ami még 1996-ban mutatkozott be a jó öreg PlayStationön – eredetileg kizárólag konzolfjátéknak indult, csak a nagy sikerre való tekintettel folytatás is jött, így várható volt, hogy a PC-seknek is le kell pottyantani valamit, hogy csatlakozzon a forrongo közhangulat. Jelen esetben mind a PlayStation 2 és az Xbox verzió is kapható egy ideje, de nekünk még várni kellett egy kicsit, ugyanis az elkényelmesedett fejlesztőbrigád még kérődzött a munkán pót, majd egy látványos marketingkampány kíséretében (heteken keresztül az IGN oldalain mást sem lehetett látni, mint a Blood Omen 2 bevezető reklámyát – kicsit idegesítő volt már a vége felé) nagy nehezen piacra került a program

Hát ennek lehet örülni is, meg nem is, szennem ezzel jelentősen zuhan az újdonság várása, hiszen mi is megnéztük már a konzolós verziót, mire szíveskedett megszületni a nekünk járó játék, de hát az üzleti életben nincs kegyelem, ahogy az már ienira szokott. Igazság szerint az is baromira hervasztó, hogy a PC-s verzió egészen egyszerűen érződik a konzolós fejlesztés, mind a menürendszer, mint az irányítás tekintetében, s bár ma már ez megszokott, nem feltétlenül előnyös, hogy az embernek be kell szereznie egy gamepadot, hogy kényelmesen irányíthasson egy 3D-s kalandjátékot. Na mindegy, ennyit a füstölégsről lépünk tovább, nézzük a pusztá tényeket. Arról lenne szó, hogy az Eidos megint előszedte Kaint, a sötéty és sápadt vérszívó herceget, aki még a kilencvenes évek közepén hódította meg a fiatalosg vérengzős egyedeinek jelentős részét. Nem kell hozzá korábbi tapasztalat a sorozat játékaiban, hogy játszhassuk ezt a harmadik-személybeli akció-kaland játékot, noha az íjeddseknak nem feltétlenül ajánlott benne részt venni – s nevéhez hűen a Blood Omen 2 valóban véres. A Soul Reaver gyakorlatilag ez lett az első rész folytatása, ahol azonban egy Raziel nevű lélek-vámpírt irányíthatunk, s Kain csupán gonosz nevét adja a produkcióhoz) rajongók kellemes élményt fognak találni az új részben, még akkor





is, ha a játékból hiányzik a találati-nyomás, és a meglepő „dráma”, ami a Soul Reaver duót nagyszerűvé tette. Azért persze lehetne még kultusz a Kain féle vámpírviág, hiszen van benne mit szeretni, csak sajna nagyon érződik rajta a folytatás érzése, melyet sikerült egyetlen eredeti ötlet nélküli kivétel nélkül Marad tehát a fogas kérdés: Kell-e ez nekünk?

Olni kéne, olni kéne!

A betegesen sovány, és sápadt bőrű Kain a Blood Omen 2 főszereplője, de nem hős, és az „antihős” kifejezés sem volna megfelelő a jellemzésére. Ez nem csak azért furcsa, mert hozzá vagyunk szokva a mutatószó bogyós-faros szereplőkhöz ha fantasy vagy kalandjátékot győzősölünk fel: a géppunkre, hanem mert Kain tipikusan az a figura, akitől a siklófrász kerülget, egész egyszerűen képtelenség azonosulni: egy olyan karakterrel, aki ronda, és ráadásul genyia is. Kain a legkevésbé sem heroikus – ő talán az egyetlen főszereplő a játékok történetében, aki üszta Gonosz-ként érzékel: nemcsak vámpír, hanem még dühödtt gyilkos is. Ennek ellenére még mindig ő jelképezi a Blood Omen kultusz morális központját – érdekesség, hogy az ellenfeleltől eltérően Kain sosem kerti, ritkán kamuzik, és ha mégis így tesz, mindvégig érdekfeszítő és izgalmas főhős marad. Persze ettől még furcsa, de idővel meg lehet szokni. Azt már sokkal nehezebb a

magamfajta békeszerető emberek megemészteni, hogy már a játék elején az a feladatunk, hogy kikötözzünk rabokból és a sötét utcákon lézengő ártatlan virágasszonyokból szívjuk ki a vért, miután hatalmas karmainkkal darabokra szaggatjuk törekény testüket. Lehet, hogy másoknak ez örömet szerez, én kifejezetten viszolygok az olyan játékoktól, ahol az embert arra „nevelik”, hogy nyugodtan sújtsd le az ártatlanokra is, ha a helyzet úgy kívánja, még jó, hogy nem jön valaki elő egy csecsemő-killerszmulatóval is, az lenne a hab a tortán. Hát ez izés dolog, viszont Kain karakterét illetően még fontos megemlítenünk néhány dolgot – a gusztaustalanságokon kívül is! A mi zavaros tekintetű vérszívókat Simon Templeman eszméletlen szinkronhangja kelti életre, aki szintén készített már hangalámondást a Gabriel Knight 3-ba, és ő alakította Kaint mind a négy játékban (tehát a Soul Reaver eposzokban is). Eleve ritka az ilyen megfontolt hitelesség és huség, és az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy K Templeman barátunk olyan jól játszza a sötétség fenegyerekeit, hogy néha játék közben a saját karakteremtől rémültem meg a jobbiban. Ez kétség-telenül pontos pontot érdemel. A többiekől már nem lehet ilyen feihőlen lelkesedéssel nyilatkozni, van egy-két szinkronszínész az ilyen játékokban, akinek tehetségé kábe annyit ér, mint a nyolcvanas évek monoton hangalá-

mondása a Terminátor, vagy a Conan a Barbár VHS köpáján. A korites (zene, hangok, grafika) persze azért odavágja a hangulatot rendesen, erről kicsit részletesebben is szót ejtünk később, most még hősünk jellemzése van soron. Szóval Kain feleled evvel az első Blood Omen eseményei után egy világban, melyet egyszerre foglalkoztat a technika és a varázslat. Vonakodva csatlakozik egy vámpír-ellenállósapat-hoz (Vigyzáti – Kreatív forgatókönyv!), hogy visszaállítsa a vámpírokra vonatkozó törvényt, ami annyit tesz, hogy ismét az ő fajtája uralkodhat az emberek felett, elvegre nehogy má visszanyaljon a fagy! A Blood Omen 2 zord, árnyékos világ stílusában nagyon hasonló a zord, árnyékos Thief játékok ál-középkori helyszíneire, ahol minden háttér kódos, mindig sötét van, s ahol a játékos gyakran találik érzéketlenül viacelodó karakter párokkal, akik nincsenek tudatában a Gonosz jelenlétének. Na megpróbálom kicsit világosabban: az Eidos ismét belesett abba hibába, hogy bár igyekszik színes és élethű világot teremteni, sikerült nekik csinálni egy olyat, ahol az emberek és más szereplők nem veszik észre, hogy egy két méter magas kifejezetten csúnya drakula maszkál közöttük, csak akkor, ha az éppen már támad. Ez egy nagyon frusztráló hiba, jó lenne már végre túllépni rajta – és ez szől a többi kalandjáték-gyárosnak is.

A LOGIKA LÉNYE

A játék maga emlékeztet a Soul Reaverre, sajnos megfosztva azt eredeti mechanizmusaitól, de a Blood Omen 2-nek is van néhány sajátja. A Raziel fele kalandmenetből eltérően – ami a puzzle megoldogatást hangsúlyozta az akcióreszekben is – a Kain féle epizód mindenekelőtt egy akció-játék. Mint ugye lelkes Gonosz, le kell meszarólnod emberi és nem emberi ellenfelek százait vagy a karmaiddal, vagy a számos különböző fegyverrel, valamint hatalmas pályák sötét zugait bejárva kutat kell találnod minden helyzettől. Ez idővel persze unalmassá válik – bár a látvány megkapó, és a sátni hangulat sem enged nagyon elálmósodni –, ezért az alkotók igyekeztek mindenféle rajtványt is kitálalni, de valamiért ez nem nagyon jött össze nekik. Sajnos a puzzle-ok nem olyan jók, mint a tavalyi Soul Reaver 2-ben, és még a saját állapotokban sem olyan jók. A Blood Omen 2 felháborítóan sok kapcsolót, kerekét és emelőkart tartalmaz, amelyeket dobálni, tekerni vagy húzogatni kell. Mielőtt befejezhetnéd az adott pályaszakaszt, idegesítő az is, hogy ezek a nagy és csodálatos pályák gyakorlatilag lineárisak, és gyakran logikai feladatnak csúpn az jut, hogy keressük meg azt az istenverte gombot, ami kinyitja a kastély utolsó ajtaját. No comment! Habár néhány puzzle egészen jó, a legtöbbjük igazán egyszerű – és úgy tűnik,

Press Jump to Jump!

Bravó! Anyád meg hogy van?

Aztán persze bele lehet rázódni a dologba, de egyszerűbb, ha bemagoljuk a mellékelt billentyűzet kiosztást,

aztán irány a kalandozás, mert különben megöszülünk, mielőtt belemelegedhetnénk a dologba. Azért persze nem árt figyelni, mert az embereket könnyű lemészárolni, de a későbbiekben

feibukkan-

nak marcona

ellenfelek is, akik nem nézik tétlenül, hogy megkavarjuk a vérképuket, s bizony aktív ellenállást tanúsítanak. Szóval bizonyos dolgokra ügyelni kell – például minden ellenfeleinek van egy speciális támadása, ami lassú, de kivédhetetlen, de a legtöbb haragosunk egyszerű

sémákat követ, így elég hamar megtanulhatjuk a harc művészetét. Kainnek ugyanis nemcsak az a képessége van meg, hogy nagyot üt, megkuszolja a vért, esetleg odacsap egy alapszintű varázslattal (mert azt is tud idővel), hanem egész kilínomult harcmodorral rendelkezik. Mindamelett, hogy csepegti őket, meg is tudja ragadni ellenfeleit, nyakuknál fogva felemelve őket a földről. Attól függően, hogy melyik fegyvert hordozza éppen, Kain mindenféle gonosz cselekedetet tud végrehajtani a vonagló ellenfeleken ilyen állapotban. Ez most lényegtelen, hiszen az eredmény minden esetben ugyanaz: élettelen test, és egy éhes vámpír. Jön tehát a vérszívás, amelyet Kain telekinetikus képességgel visz véghez, magyarul nem

hajlógat mindig is, hogy a nyaki ütőerre tapassza hófehér ajkait, hanem csak lazán, a pultnak támaszkodva kiszívja a nedűt áldozata testéből, majd elégedetten bőftentve tovább folytatja útját. Ez az elejét látványos effekt, de idővel unalmassá válik, s a játék után már a véres hurka sem lesz az igazi. Ugyanakkor a harc, mint olyan, elég jól sikerült, de sajnos az is hamar elveszít varázsát. Mivel többször kell majd egyszerre több ellenséggel harcolnunk, könnyen észrevehető, hogy az ellenfelek vésekedése a Blood Omen 2-ben nagyon hasonló ahhoz, mint amit egy rossz 70-es évekből kung-fu filmben lát az ember – egyszerre csak egy ellenség támad, a többi ámulva bámulja az akciót, és semmit sem tesznek, hogy segítsenek szövetségeseiknek. Aki éppen hátrá az, gyaázunk. Mikor győzünk, ellenfelünk még a padlón csúszik, s pont mögötte kell állnunk ahhoz, hogy Kain kivégezze. Különben a támadás csak időtlen csapkodás a levegőben. Miután kiszívjuk a vért, hősünk démoni kacajjal nyugtázza diadalát, am kissé röhejes, tekintve, hogy egyéb helyzetekben szinte semmi, kézzel fogható reakciója nincs. Szintén bajos az aktív küzdelem során, hogy gyakran láttam támadásomat keresztulmenni az ellenfeleken, sőt, megmagyarázhatatlan, hogy míg halálba hajgálhatuk a csúnya gonosz lényeket az épületek tetejéről, vagy sziklaszirtekről, kiütni egész egyszerűen nem lehet őket, tehát minden esetben végig kell pofozni az ellent ahhoz, hogy látványos véget vessünk szármalmas életének.

A Blood Omen 2 tulajdonképpen ugyanaz a játék minden olyan platformon, amin megjelent (PC, XBOX, PS2), és habár a PC-s verzió a legkésőbb kiadott, egyben a technikailag legjobbnak minősített is a csomagban. A Blood Omen 2 Kainról szól, egy vámpírról, aki először az 1996-os Blood Omen nevű PS-játékban jelent meg. A mellékesen kialakult folytatása, a Legacy of Kain (Kain öröksége): Soul Reaver volt, egy nagy játékműtás, ami bemutatott egy új karaktert, Raziel-t, és Kaint megtette negatív főhőssé – aki mindettől függetlenül már gonosz volt. A tavalyi Soul Reaver 2 szintén emlékeztető volt, még akkor is, ha nem varrta el a szót eneddig elvarratlan szálait, ezt továbbra is várjuk az Eidos ötletembereitől. A Blood Omen 2, hogy egy kicsit még jobban összezavarjuk a dolgokat, a 96-os játék történetmenetéhez tér vissza, és éppenséggel a Soul Reaver előtt játszódik, amikor is Kain feléled több évszázados álmából, ahova egy heroikus háború után került. Elindul, hogy bosszút álljon ellenségein, s visszaállítsa a vámpírok megtépázott hatalmát. Persze ezt nem mindenki nézi jó szemmel, végül is ebből a konfliktushelyzetből táplálkozik a Blood Omen 2 cselekménye

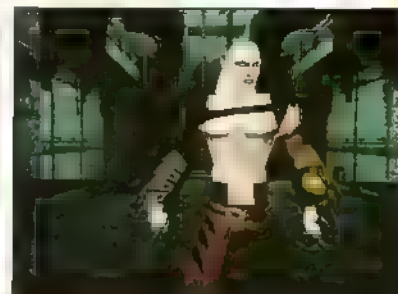


csak azért van, hogy hátráltasson a gyors befejezésben. Mert ugyebár – s most ismét frd okoskodás következik, előre is elnézést érte a különbség jó és rossz puzzle között az, hogy egy jó fejtörő logikus, míg a rossz maga után von egy rakás felesleges procedúrát, s elsősorban nem az intelligencia függvénye a sikeres megfejtés. Tudod, van egy puzzle amit meg kell oldani, mert pont ott van előtted, és mert nincs kiút. A puzzle jelenléte egyértelmű, de csak akkor jössz rá a megoldásra, ha valóban törőd rajta a fejed. Na ez a Blood Omen 2 esetében szinte elő sem fordulhat – monoton keresgélés kapcsolok után, dobozok tologatása, ellenfelek kikiktatása a végcél, s itt meg is áll a

tudomány. Marad tehát a régi okosság, őlj, ne gondolkozz!

Ha nem... akkor...

A harc elég egyszerű és viszonylag könnyű kezelni – vagy gamepadot használ, vagy a kényelmes billentyűzet-egér kombinációt, amit a legtöbb PC akciójátékhoz használnak, bár a konzolos melléklet, amit a cikk elején bátorítottam megemlíteni, sajnos nagyon is érezhető. A játék elején persze van kiképzőpálya, ahol egy vámpírcsaj magyarázza el nekünk az ügyvált, de mivel az irányítás szinte teljesen átkonfigurálható, ezért az oktatás annyiból áll, hogy például:





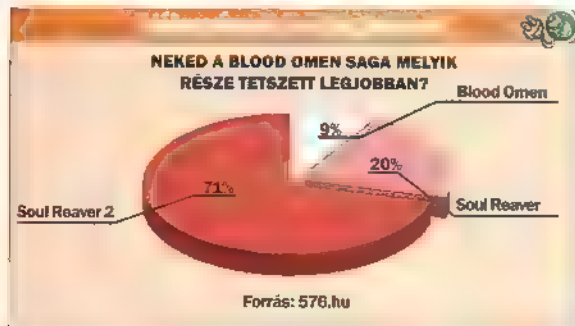
Mindezen túl, Kainnak meg kell küzdenie számos renegát vámpírral a Blood Omen 2 során, több színhelyes háborúban, melyek Metal Gear Solidban lévő harcokra emlékeztetnek, csak ezek nem olyan zgámasak. Általában van valami trükk, amit ki kell találnunk, hogy legyőzhessük ezeket az ellenségeket, de ezután a küzdelem triviálissá válik, ha egyszer már rájöttél, mit kell tenni. Bár van még egy pozitívum, amelyet feltétlenül meg kell említenünk - miszerint Kain minden megölt ény után egyre erősebb lesz (Hegylakó effektus), s bizonyos esetekben különös képességekre is szert tesz, pl. erősebb mágia, kód alak felvétele, emberi lények irányítása stb. - sajnos még ennek fényében is hamar elkopik a cselekmény, és a Thief-ből lopott hangtalan közlekedés és csendes orvgyilkosság sem javít a dolgon. A helyzetet tovább rontja az is, hogy az akció alatt semmilyen hangulat, elem (kamera mozgás, zene-hang) nem növeli az adrenalinét, így idővel monoton csépiés jut osztályrészül, ami végül ahhoz vezet, hogy kivesszük a CD-t, és falhoz vágjuk ezt az egész elbarmolt vámpíros kabarét.

Ha eljön a hajnal

Mielőtt végleg lezárnánk a történetet, néhány dologat még meg kell említenünk. Azok után, hogy a Soul Reaver elköra sikert hozott, s Razer karaktere aalandjátékok történetének egyik legkiforrottabb munkája lett

, gondoljunk csak arra a képességre, hogy a létezési szintek között tudott mozogni, mint a Shadowman, csak kicsit komolyabban), bizony Kain nem arathat itti babérokat. Bár a játékmenet nem kifejezetten pocskék, de vannak még gondok. Leginkább ami frusztráló a játékban, hogy nem ugorhatod át a játék közbeni filmpelenketet, és ez egy olyan probléma, ami akkor üt fel a fejét, mikor elkerülhetetlenül újra kell próbálnod bizonyos részeket. Bármikor menthetsz a Blood Omen 2-ben, s amikor elindítod a játékot, a legutolsó elhagyott ellenőrzőponthál folytatod. Ez néha frusztráló lehet, mégis a legtöbb ellenőrzőpont elég közel van egymáshoz, így ez sem túl nagy cucc, de azért zavaró. A mentési módszer egyébként az egyetlen olyan aspektusa a Blood Omen 2-nek, ami elárulja konzoljáték gyökereit. Technikai nézőpontból ez lehet mostanában a legjobb konzol-PC átírat. Egyszerű, egérel irányítható menürendszerrel rendelkezik, megvan a már korábban említett lehetőség, hogy használj a játékpádot vagy az egér billentyűzet kombinációt; és van elég grafikai opció, hogy a PC teljes kapacitását is kihasználja. A játék elég sok helyet foglal, de ez egy elfogadható ár a szinte nem létező töltés, időért cserébe. A Blood Omen 2 jói néz ki PS2-n, sokkal élesebb Xboxon, és még jobb PC-n. Egy közepes vagy annál csak jobb rendszeren egy jófajta videókértávval kitartóan lágy frame-arányokat kapsz

még akkor is, ha maximális felbontáson futtatod a játékot minden fény és árnyékeffektet bekapcsolva. Annak ellenére, hogy a feliratok némelyike elmaszatolódva jelenik meg, több mint valószínű, hogy meg lesz az azzal elégedve, ahogy a Blood Omen 2 kinéz. Mindent összevetve, a művészeti tervezés nem olyan inspirált, mint a Soul Reaver játékokban, de még így is egész jó. A játék svár, sőtél környezeti részletek, és érdekes rájuk nézni - suhanó patkányokat, utcaiámpák körül döngcselő bogarakat, és a körülvevő fények hasznos felhasználását láthatjuk. A szereplők szépek és kidolgozottak, még mimikájuk is van, pl. bizonyos szemzöngéből jól látható, hogy áldozataink arcán félelem és fájdalom tükröződik, amikor először odacsapunk bájosan karmos kezünkkel. Az ilyen, és ehhez hasonló apró szépségek mentik meg a programot a teljes bukástól, de azért ez nem meg nyugtató. Nincs multiplayer, kevés a fejtoró, szavatosság nulla, mivel a történet lineáris, és szinte minden esemény előre beprogramozott - tehát marad a keserű szájj, mintha romlott vért itunk volna. Abban azért nem lennek biztos, hogy ez a játék mindenkinek csalódást okozza, de nem kerü be az idei termés topistása közé, az biztos. Ugyhogy bujjunk csak vissza a kóporsónkba, szopogassuk a fohagyalmát, s szívünkön melengetve a keresztet várjuk a következőt. Hóha megér.



HP

72

✓ - csodálatos animációk, pengés akciók, élelmes kiegészítők, kényelmel

X - körülményes irányítás



SPIDERMAN MOVIE

Mi repül az égen? Talán madár? Talán repülő?
Ja, ez csak a pókember...

E Lebegni, himbákolni a mélység és magasság határán. Így ugarni ki az ablakon, hogy biztos vagyok benne, megtart a háló, lesz majd, ami lefékezze zuhanásom. Megtapadni a csupa üveg, csupa króm toronyházak oldalán, s csendes magányban fűrészní a lent zibongó zajokat; autók, emberek masszágának zsváját. Sárga, kockás taxik tetejére tapadva utazni, élvezni a bémész tekintetek csodálatát. Hogy huzzak harisnyját a fejemre? Ne mááá...

A név ismerős: pókember. Valamikor még a múlt század hatvanas éveiben kezdődött az egész. A képregények lapjain immáron szuperhősök aprították a szuper-gonoszokat: Miki egér pedig valahol lemaradt a keszlikolások szintjén. Kilencszáz-hatvanhétetűt írtunk, amikor egy bizonyos Amazing Fantasy tízenötödik epizódjának hasábjait feltunt egy furá figura: a pókember. Az Amazing Fantasy ugyan később, ahogy ez már lenni szokott, befejeződött, azonban egyvalaki maradt: a hálósőzővő kalandjai jóformán csak itt kezdődtek el! Külön lapot kapott, s diadalutja innenül kezdve már történetnek bizonyult. Olyannyira, hogy nem is egy, hanem a későbbiekben egyszerre több pókemberes füzet jelent meg: volt idő, amikor minden hétre jutott legalább egy rész csak az egyik kiedvány-sorozatból. A hálósőzővőnek egyre-másra jelentek meg ugyanakkor vendégszereléseit, no meg a külön annuál-ek (egy-egy hosszabb történet, egybe

kötve). A magyar kiadás is virágzott: '89-ben indult útjára „a csodálatos Pókember”, s egészen szép kort ért meg (ha jól tudom, nemrég talán nyakazdtek a sorozatot, de ebben végképp nem vagyok biztos). Egy száz, mint száz pókember el és virul, és nem hagyja magát elsullyeszteni. Mindannyiunk legnagyobb öröme! A hírs-hírhedt tengerentúli hozzáállás révén pedig mindig újabb

és újabb ötletekkel, próbálkozásokkal rukkolnak elő, s különféle képregények más médiumokon való elterjesztésére. Hollywood pénzgéjára, amely az álmokat már csak hírből ismeri, lecsapott erre is. Nem először persze, mert már lejtött a futószalagról egyszer (többször?) pókember-film, és ez valószínűleg rányomja majd a bejegyet az elkövetkezőkre is. Noha, történhetnek még csodák.

P. Z. 3. 7. 20. 0. 132

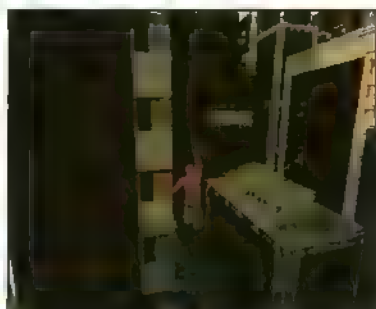
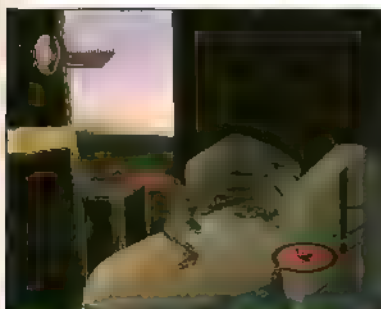
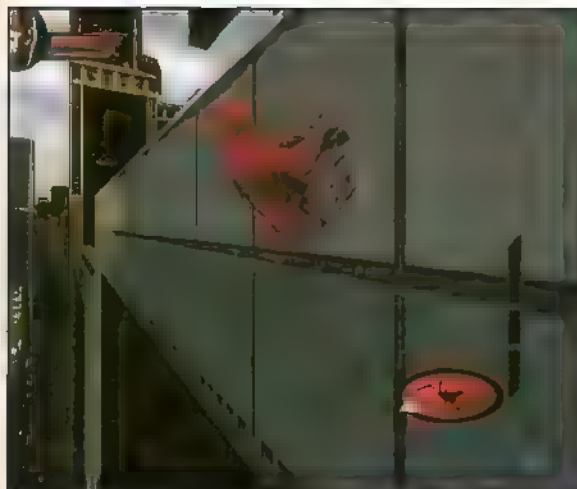
Eragadtatva kaptam az alkalmon, mikor is főszerkesztőnk kezembé nyomta a legújabb fejlemények virtuális ágyásba ültetett virágját, vagyis az új spiderman-játékot. Gondoltam, végre kipróbálom a hálósőzővő nyújtotta, kollektív amerikai szabadság-érzést, végre én is felvehetem Peter Parker, középserű New York-beli ádagember szerepét, a nem várt akadályok sem tántoríthattak el eredeti elképzeléseimtől. A gépgépy nem mutatott túlzott toleranciát lokális vasam iránt, sirós dracoo lovag legújabb kalandjainak részletes magyarázatát, illetve a voodoo fejlődésre való hajlamosságának kommentárját mindenesetre ezuttal elhagytam. Miután viszont sikeresen elindítottam a programot, nos, nem kellett csalatkoznom benne. Nem túl sokat. És ez, ugye, már fél siker, melynek másik felet pedig a licensz garantálja. Hálósőzővőnk kalandjai ott kezdődnek, ahol az eredeti comic; nevezetesen:

hősünket utólagos szimptomákkal járó pókcspés éri, s ettől az élete, mondjuk úgy, gyökeresen megváltozik. Beidő lesz a város bűnözés-elhárító csodafegyvere, a lekosokban csodálatot ébresztő fenomén, meg hasonló marhaságok. Célja egy, de terjedelmes, meglekészi a létező összes rosszfiut és nagykatyút, nem beszélve a bűnözőkről! Azonban mindezek előtt nem árt a tréning, úgyhogy a játék maga sem győz eléggé hangsúlyozni ezen opció kipróbálásának fontosságát.

Pókember kepzo terem

Meg foglok lepődni, mert azt mondom, az irányítás ugyan nem egy nagy kunszt, mégis sokat fogunk szitkozódni miatta. Tény, hogy ezt a játékot legalább három kézzel rendelkező emberek számára készíthették, ők pedig nincsenek túl sokan. Bal kezünkkel irányíthatjuk pókemberi magát, ugorhatunk és guggolhatunk vele. Ez már önmagában érdekes része a játéknak, mozgásunk irányja ugyanis igen csak nagy mértékben kamera-függő. Előre, mint olyan azt jelent, hogy a képernyő belseje felé, vétele ennek fordítottját prezentálja, míg a jobb-bal irány is a képernyőre vonatkozik, ami eléggé érdekes megpíadás. A kamerát persze egy opcióval a hátunk mögé ragaszthatnánk, de ezt több okból sem tartom előnyösnek; marad a váltózó, repkedő kamera. Orvosolendő az automata nézetet a kurzorbillentyűkre és második kezűnkre lesz szükségünk. Ezek segítségével lehet „utánállítani”,





hogy pókember azért vállalt magára ilyen horderejű feladatot, mint a bűnözők totális megfékezése, mert annak idején egyet futni hagyott? Ez a hiba kísér végig Peter Parker életét, mivel a következmények neve-
lője, Ben Parker halálához vezettek.
... hogy pókember civilben újságíró, és szinte minden egyes akciója előtt fényképezőgépet helyez el a helyszínen? Valószínűleg ezek közül válogatunk anno a képregények készítői.

hogya a pokok igen hasznos állatok (szobán kívül, természetesen)? Megtérdek a csúf és gonosz rovarok rajait, mégis. Peter Parker még csak nem is gondolt arra, hogy a marhahusról afrikai gümöhangyára térjen át.

hogya a pókember jó szokása szerint ellenfelei és önmaga szórákoz-
tatására viccelődik pofokodás közben? Bár e öbbie ezt nem tuzott mertékben értékelik.

hogya a pókember valóban nem mutans? Ezt bizonyos X faktor csoport alapította meg, akik valóban az X-men tagjai, és mutánsok képzséveit foglalkoznak.



Amióta az Activision rátevé sosem tétlen kacsóit a Spidey jogokra, nyugodt valék. A pár hónappal ezelőtti keltezett címlapsztori tulajdonképpen, tárgya mind a konzol, majd a PC piacon is kedvező fogadtatásra lel, míg a cég neményes elégtételei mindjárt kifejttem szintén növelik a Pókfej informatika szerepésininvonalát. (Ender, egy paprikás gombapörkölt, ha benthagyod.) Nos, hogy elégtétsék Spidey pl. feltűnt a Tony Hawk Pro Skater 2-ben mint választható, játszható karakter - csak egy csitét kellett kitatni. S most feltűnik nekem valami furcsa betörő maszkban. Meglehetősen gyökér grafika, szögletes Parker Péter ide, vagy oda - attól még maradok Örök Pókember freak, s csupán egy gondolat bánt engemet: a mozt növel, vagy egy zacskó poméar-rel kell-e majd végigcsokolnom? Nem mindegy.

nézni, amire egyébként most jön a megnyugtató: a gyakorlatban ritkán lesz szükségünk. Harmadik kezünket pedig (ami elméletileg a második), szép kecsesen helyezzük el a NumPad-on; itt találhatjuk ugyanis az akció-gombokat. Utiés, rúgás, valamint a hálóvetés különféle formái a választék. Hadd említssem meg az irányított hálóvetést is még, mely során még az egérre is szükségünk lesz a teljes siker érdekében. Szerintem mindenki jobban jár, ha valami sokgombos joypad-et használ pókemberkedés közben.

Hálóvetési kuskaté jöve! A pókháló különleges folyományokkal bír rendkívül erős és strapabíró, valamint pár másodperc elteltével pomé bomlik. Érdemes ezt mind hintázásaink, mind harcaink során figyelembe venni. No meg, legalább meg tudtam, miért nem kell New York teljes közszolgáltatási és városgazdálkodási munkásságának egész álló nap a pókember halóját eltakarítani. Ha már megemlíthetem a hintázást, akkor végigmennék rajta. A hálónál, amellel, hogy jó módra, igen egyszerű módszer következménye Pókemberünk rendszerint fogja két középső ujját, tenyeréhez szorítja, majd követi halóját. Háló közel szárd matrán megapad, pókember lendul, aztán megismétli mindezeket még párszor a kívánt pozíció eléréséig. A személyi számítógépe előtt gubbasztó testésznek csupán egyetlen (!) gombot

kell mindehhez lenyomnia. A hirta automatikusan folytatódik mindaddig, amíg le nem ugrik a hálóról. A hintázás irányát is befolyásolhatjuk, ezt talán fölösleges mondanom, mert elvártuk. Egyszerű, miképp az egyszerű (az kettő). Ha netán pontos célzást óhajunk végrehajtani, nos, az már kicsivel bonyolultabb. Lenyomjuk az erre szolgáló „váltó-billentyűt”, majd az egérrel betároljuk magunkat a helyes irányba. Mindezek után pedig lenyomjuk a lövés, vagy az „odamészás” gombját. Kuskaté vége.

Falra-tapadásunk is éppoly automatikusan történik; szükséges és elégséges feltétele csupán az adott falfelület síkjának és szerénységünk irányított pókember vektorának egymással való merőlegessége. Ha a beesési szög nem közelít a kilencven fokhoz, egyszerűen el-
vagy lecsúszunk a falon. Miután sikerült megtapadnunk, kuszhatunk rajta, ilyen pozícióból érdemes forgatni ide-oda a kamerát a látvány miatt. Tetszetős vizuális technika, meg kell adni. A kijelzőről ejtenék pár szót. Egyszerű, ötletes, bár elég keveset figyeltam oda rájuk. A bal felső sarokban terpeszkedik élet- és pókörök mérőcsíkja, egy dialás arcképpel párosítva, mintegy megjelölve az egyszerű értékeket. Jobb alsó sarok a következő állomás, s egyben az utolsó is. A függőleges csík két, egy-kék és egy piros ledellet külsőszíve, utóbbi mutatja aktuális magasságunkat, előbbi a célpont





▲ Újpesti szállítás utánfrankozza a spiderman pótot

bűnözőket. Alattuk egy leginkább pajzsa vagy domború, érmére emlékeztető pók mintás irányító segítő behatárolni adott célunk hollétét (rosszfiúk likvidálásakor azok pontos helyét), s amikor elérkeztünk oda, vígan villogni kezd. Van még egy mérőszkálázó, a jobb felső sarokban; ez pókemberünk takartságát hivatott mutatni. Nyilván van haszna is, csak én nem jöttem rá, mert bármilyen takaró felülethez, vagy ármékba álltam, nem volt teljesen lefedve a pókruha...

Paff Bang Skreetch

Mi a pontos teendő, ha egy csúnya tervekkel dédelgetett bűnöző túl közel merészkedik hozzánk, vagy fordítva? Pontosan, meg kell őket regulálni. Megregulázás fogantatása érdekében ütünk, rugunk. És most kaphaszodjotok meg, mert a megfelelő kombinációkkal különleges kombókat hozhatunk elő, mint egy hivatalos verekedős játékban! Az ilyen kombókat a helyenként előforduló kérdőjelekkel tanulhatjuk meg, s ezek után felkerülnek repertoárunkba. Amiket tanulunk, mind megtekinthetjük egy külön menüben, aztán a háztetőlőn, szabadon gyakorolgtatva betanulhatjuk őket. Ezzel a rendszerrel nagymértékben növelték a játék szavatoságát és hangulatát egyaránt; minden elismerésem a fejlesztőké! Plusz pont, ezt írtuk. És akkor még nem is beszéltem arról, hogy az ellenfelek kikötésében nagy segítségünkre lehet egy jól irányított pókháló, pár méteres ugrás, falról való lesből-támadás. És most akkor sorolom a hibákat. Mert ugyan bármennyire el vagyok ragadtatva és szédülve a hálóból, a feketelés nem maradhat el. Mondhatnám, ez a mai pecon már szinte elengedhetetlen, és csak pár nagyobb durranás engedheti meg magának hogy hiba nélkül jöjjön ki a kereskedelembe. Kezdem azzal, ami nekem nagyon bántotta érzékeny lelkilógomat: bár végtelennek tűnik a messzeség, ahová elérhetünk, nem

az. Hintázunk vígan, de teszem azt Manhattan körzetéből bajos lenne elcsúszborognunk, az egész játéktér pár órák aktív lengedezés után érezhetően kocka. Ez pedig frusztrálja az olyanokat, mint én, és arra készteti őket, hogy mégis újra megpróbálják a lehetetlent: kiszabadulni a kocka-szabadságból. Persze minden szápon is van kódolva; hálószerűen egyszerűen tesz egy száznál is többet, és visszaleng. Vigyázz! kell arra is, hogy ne erószkedjünk tudásosan mélyre (a függőleges jecroski mutatja ugyebár), mert akkor lass csodát: spiderman lezuhan. Az ám, de én úgy emlékszem, a képregény lapjain pókember barátunk elég gyakran ucsósgótt száguldozószerűen tetején, itt viszont el sem jutunk odáig. Felfelé értelemszerűen ugyancsak korlátozottak lehetőségeink, ebbe pókember csak pályafutása végén száll. Mondom pályafutása végén, pedig a zuhanás után visszakurulunk egy előző háztetőre, amilyen arcade-stílus szerint. Fura. Mint ahogy az is, miért lógunk a semmiben a hálóból? alkalmával. Pókember követ a hálót, az megtapad pár felhőben, és hoppssa! már lendül is. Mondom én, mert csak kukacoskodni bírok. Van még egy bug: néhány épületen nem lehet bármilyen módon, mert beragadunk. Csak felre, de oldalra nem, mert valószínűleg pókembernek is, mint minden férfinak, csőslátása van. A motor egyébiránt ismerős

lehet a korábbi spiderman-ek ismerőinek, ugyanis az alapok jórészt maradtak. A nehézségei semmi gond nincsen; fokozatosan kapjuk az arcunkba a gonoszterveket. Először csak titkasan, később egyre gyakrabban kell karmatizálnunk harcibeli tudásunkat. Ámbár ha jól odafigyelünk erre, az ellenfeleink nem tesznek túlzott intelligenciáról tanúbizonyságot, amilyen közelítő, néha-utó bábkuk Letagadhatatlan, az A-n lenne még mit fejleszteni. Nem szóltam a pályák két csoportra oszthatóságáról még, legfőbb ideje tehát. A külső szakaszok mellett bizony elég sokszor kell épületben ficánkolnunk, ami ha lehet, még unalmasabb foglalatosság, mint a keresd-meg-a-bűnözőt-játék. A zenék jók, de sajnos nem az én fülemnek készülték, ráadásul némelyik zaj kritikán alul áll.

Összegezve az eddig tapasztalatokat, egyáltalán nem rossz játék a Spider-Man: Movie, csak épp egy idő után kicsit unalmasnak tűnt hajkurászni a gazdifikát, meg állgatni folyton a kamerát. Aki pedig nem azért játssza a programot, mert a pókember szerepe benne, az hamar elveszi majd valamely fiók valamely zugába. Nah, menjetek aludni, én még hintázok egy cseppet.

draco--[dizy]



KOREA | JAPAN



SPIDER-MAN

THE MOVIE GAME



SPIDER-MAN



SPIDER-MAN



5x6

TAVASZI ÁRESŐ!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel 384586 alaplapi DBN RAM támogatás
- 6 PCI, 1 CNR, 1 AGP, 4 USB
- Ultra DMA100
- AGP 4x, Socket 478
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbs V90
- ATK miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapi építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 4GB-os merevlemezrel a maximális elvárásoknak is megfelel.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 4GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 128MB DDR RAM

129.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR + TV OUT
- 8GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM

179.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- GeForce2 MX200 32MB VGA
- AGP 4x
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATK miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglatja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 1000MHz
- 2GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

89.900 Ft

- Intel Celeron 1300MHz / 256kB cache
- 4GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó

99.900 Ft

BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemez elegendő kapacitású a legújabb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimedias alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.



A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 2GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videochip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATK miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.999 Ft

ACOMP CENTRUM Kft. 1125 Budapest, Váci út 112. Tel: 06-1-261-1111
 ACOMP Kft. 1125 Budapest, Váci út 112. Tel: 06-1-261-1111
 ACOMP Kft. 1125 Budapest, Váci út 112. Tel: 06-1-261-1111

ACOMP
 Számítógépes Technika Kft.



SIMON THE SORCEROR 3D

Guybrush Threepwood emlékezetesebb ko(ó)rtársainak egyike újra eljött közénk. A kézzel rajzolt kalandjátékok ezen illusztris képviselőjének elsődleges alkotóelemei azonban immár nem a pixelek - hanem a poligonok.

Naaagy, éééles, riasztó poligonok.

Szármontavarázslót" minden további nélkül besorolhatjuk a számítógépes platformokon fogant kalandjáték-hűsők legidősebbjái közé. Az Adventure Soft fejlesztésében s gondozásában megjelent, évekkel ezelőtti Simon epizódokat még a Monkey Island féle kényelem s kivitel jellemezte. Meg lehet, ma már eicsépeitnek tűnhet feleleveníteni a point 'n click hagyományokat, ám ezen klasszikus szisztema tükrében fogant játékok kínálata napjainkban csaknem a nullával egyenlő ezért mégis így teszünk. Csupán azért hogy pontosan láthassuk miév, kivé lett a mi Simonunk.

A point 'n click alapú kalandok során kézzel rajzolt, esetenként előre renderelt - lásd legutóbbi Monkey Island, Grim Fandango - helyszíneken kikkeltgetünk a játékvilágba, próbálván karakterünket melőbbi hathatós interakcióra bírni. A kezdetekkor, sőt évek hosszú során át még természetesen a segítségével szabályozhattuk karakterünk cselekedeteit, ekkor a C64-en bemutatkozó Maniac Mansionre, avagy a már PC-n futó Larry-kre gondolunk. Az első, előremutató kényelmi megoldásokkal is fűszerezett darab a már említett Grim Fandango volt, mely során az egér teljesen - nos - klickolt. Ha valamivel valamit ügyködni lehetett, úgy Many Calavera céltázas fejedelfordítása láttán már célszerű volt gyanakvó álláspontba helyezkednünk, míg a játékvilág s karakterünk közötti kapcsolatok interaktív mivolta már vizuális szinten is érzékelhetővé vált. Tudták ezt az Adventure Soft alkotói is, akik minden kétséget kizáróan éjt nappallá téve nyomották/járaták a Grim Fandangót. Megjegyzés, a Fandango egy spanyol tánc, így jön ki a mű címe, sacc: Rettentő Fandango, ami - megintcsak sacc - annyit tesz, mint: Rémisztó Párolás. Ezt csak tudom, azt táncoltam a szalagvetőmon. Bár már nem tudom, igaz volt, megtörtént-e egyáltalán.

Akárhogy is, a kalandjátékoknak sem válnak kárára, ha időről-időre kísérleteznek a megújódásra. S míg a régi és újkeletű, remekművek jónak

látják a már számtalanszor bevált point 'n click hagyományok alkalmazását. Én Tisztelem Önt, Mr. Goodmate - addig más fejlesztők igyekeznek páros talbat tiporni, avagy megcsavarni a kaland-koncepciókat. Ez csak az én véleményem, de továbbra is csucsuzónak találom pl. a Cryo féle panoráma-textura-edvencsőr-motort - s hogy a műfaj megújítását szorgalmazó fejlesztők hogyan, miként is képzelik a kalandjáték lehetséges fogalmát 2002-ben, arra a Simon the Sorcerer 3D e hónap legjobb példája. S hogy jó-e a játék? Nehéz elhinni - nézzék!

A Vagány 3D-ből

„Mr? He? Hó? Mühühü!” - mondá a jórészt játékos, midőn először van szerencséje működés közben bevizsgálni az Adventure Soft legújabb termékének grafikus színvonalát. Elképesztő, de igaz a kor elvárásainak dacára, az alkotóknak bizony bizodalma s bátorsága volt olyan grafikus motornal jelentkezni, mely előtt nem ismeretes az immár rengeteg éve teljesen alapvető mértani primitív, a cylinder - vagyis henger - fogalma. Ennek következtében itt mindennek olyan, de olyan éle van hogy az embernek kedve lámadna sírva fakadni: de

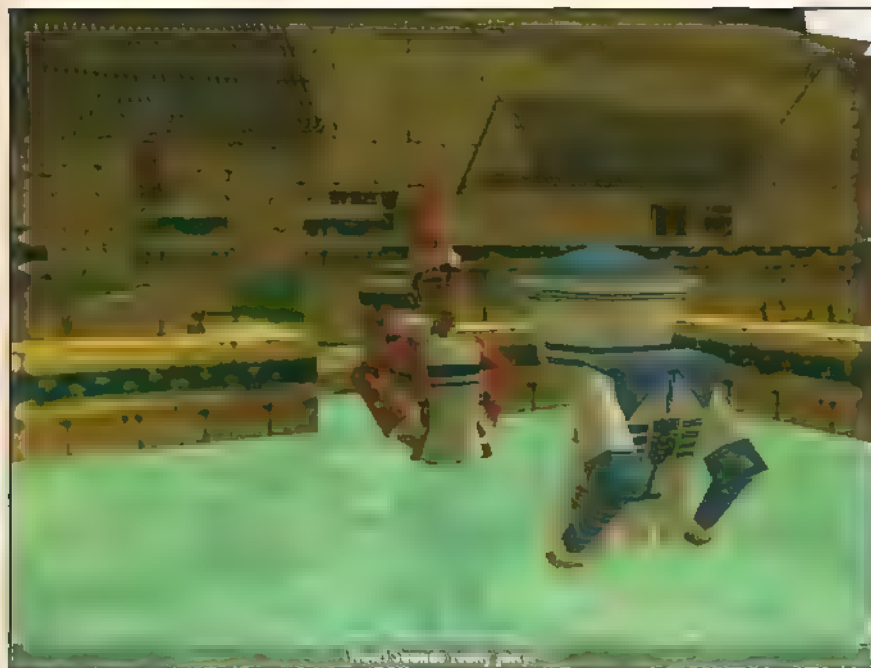
legáltalában miedőbb a tájmodell, avagy a karakterek segítségével sietni. „Ne téjj te kis szegény tehén, jajj, mindjárt gyártok neked normális ábacskákat hasábok helyett, ja, ja!” Ugyanez áll minden, mondom minden karakterre. Elrettentéskeppen screenshot formájában közlöm a Főgonosz segédjének kéz-szerkezetét. Ez már váliam, mi? Egy szabvány, mindennemű módosításoktól mentes kockára húzták a hevenyészett kéz-textúrát, s a jelek szerint még büszkéek is a minősíthetetlen végeredményre. Mäsküiben a segéd miért is dörzsölgetné egymásnak kockáit minden egyes kimondott szó közben? Ha lett volna némi figyelmesség, jókakat az alkotókban, úgy „összekulcsolhatta” volna a kockákat háta... akarom mondani, hátlapja mögött. A helyzetet javít valamicskét, hogy nevetségesen szegényes mértani kidolgozottságuk ellenére is, minden egyes karakter egyeni arcuallal s jegyeikkel bír. A szinkronhangok pedig hibátlanok, úgyhogy az ember csak hajlik rá hogy elhiggye, Simonnak s üzletfeleinek ezuttal is akad majd érdemi mondanivalója.

Te is Fiam Simon?

A Simon the Sorcerer 3D olyanra 3D, hogy 3D-ből - milyen szép szó ez - már nem is lehetne. Probléma



▲ ...és duplatokhagymáva!



azonban, hogy a mű által alkalmazott s manipulált tájmodell puritánsága, mérhetetlen primitívsége s mai piac követelményeinek ismeretében komolyan már semmiképpen sem vehető, sőt fénykévre esik azon minőség kiállításától, melyeket például a Gothic, avagy a lényegesen „lightosabb” kidolgozottságú M. Alien Paranoia vallhatnak sajátjainak. Megáll az ész, és nem is mozdul többé a búzámezők irdatlan méretű, polírozott téglatestek. Határlapjaikra más textúraszervezetet ragasztottak, akár a 94-ben megjelent Raily programokban. A fák koronája kúp, míg az őket szomszorító barackok tetraéder alakban szígnőzök sanyarú. Sorsukat. Nem értem meg. Komolyan mondom, nem értem meg. Az egyetlen hozadék mely enyhíti a grafika színvonalatlanságának súlyosságát, hogy a motor 215612563216-al hasít. Legnagyobb sikerült mérnem. Erős a gyanúm hogy az alkotók a játékvilág interaktivitását óhajtották volt fokozni a monumentális 3D tájmodell alkalmazásával, ám a végeredmény rémszörzően silányra lett. Mert nezzük csak: századok öt kilométert a zöld plecsniver buntetett, öt kilométeres poligondarabon. aztán egy óriási mezőn megtelek egy karaktert, akivel lehet beszélgetni. Ha úgy tetszik, a point'n click alapú játékok érdemi történéseinek helyét adó képernyők, háttérké közé most óriási távolságokat iktattak be, mely távolságok megtétele során semmi de semmiféle történéssel nem számolhatunk. Ilyen borzasztóan unalmas pieff 3D tájmodellhez aligha lehetett még szerencsénk. Érezhetők az alkotók is, hogy e sivatár vidék kényszerű

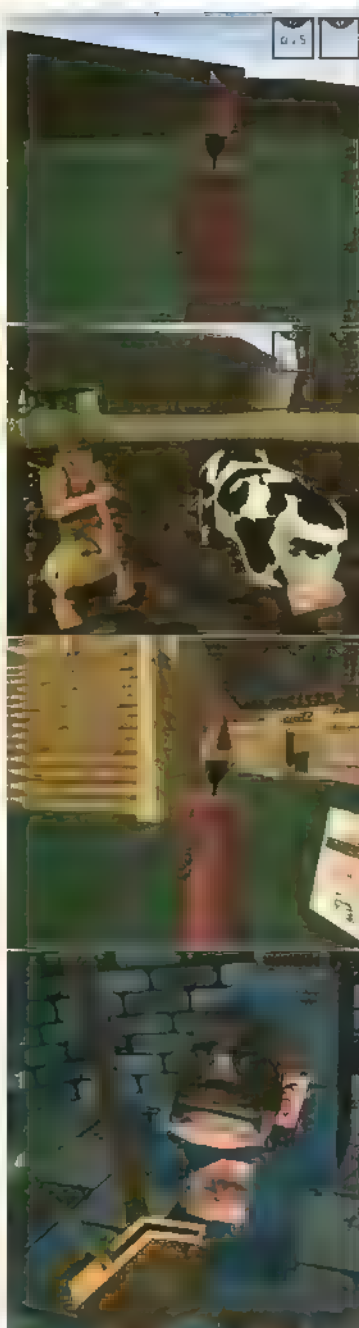
bebarangolása nem mindenkinek lesz egyértelmű bejövés - így adott a teleportálás lehetősége, lévén minden egyes helyszín mellé dukál a londoni telefonfülke. Csak bemegyünk, kijelöljük a célpontot, és huss. Ott vagyunk ahol lenni óhajtunk, illetve tudunk. A könnyfakasztóan kopár táj bebarangolása így áldásos módon nem kötelező, s mint az már kiderülhetett, nem is kifejezetten ajánlott.

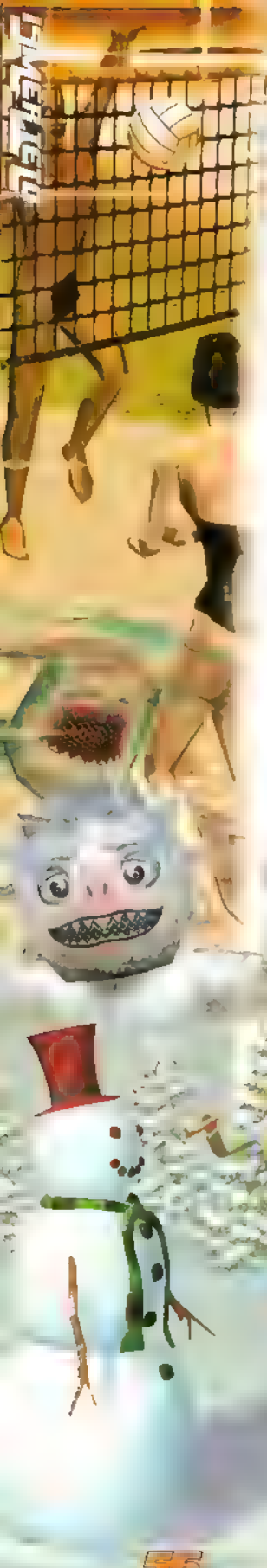
Simonkeres

Ez csak az érem egyik, ám méltatlanul Sötét Oldala. Az érem másik oldalán ugyanis Simonhoz méltó forgatókönyv s történet, rendkívül jópofa karakterek, illetve minőségi humor találhatóak. Hiába is a szegényes grafika, melyet maximum elfogadunk, ám megszeretünk aligha sikerülhet, a Simon the Sorcerer 3D eszméi tartalmát ennek ellenére is kellően erősen érzem ahhoz, hogy megéne végigjatszanunk. Mármost a Simon the Sorcerer 3D-t. Kezeles tekintetében némi Grim Fandango hatás is befolyel, nevezetesen: karakterünk fejforgatása itt is az interakcióképes tárgyra koncentrálódik, sőt az inventory szisztéma is nagyfokú hasonlóságot mutat az említett Lucasarts klasszikusban látott modellel. Ja, ha valaki tudja, hogy lehet eltüntetni Simon kezéből a nála lévő tárgyat, írjon már a Csevice - berakom. Jó? Jó. Megjegyzendő, egyúttal üdítő kezdeményezés hogy a mű sok esetben igyekszik kihasználni az immár három dimenzióban ábrázolt játékvilág lehetőségeit - így Simon képes sétálni, futni valamint rohanni, sőt kuszik is, ha kell. Ilyenkor a nézet FPS szemszögbe vált. A kamera sajna

nem minden esetben helyezkedik oda ahol nekünk igazán jó lenne, ilyenkor érdemes TAB-ot nyomni, aktiválódó a bármikor meghívható, ám immobil FPS perspektívát. Nos, hogy rohanás, kuszás. Mindezek onnantól érdekesek, mikor e lehetőségek s tulajdonságok nélkül sansz talánok lenniük megoldani bizonyos problémákat: jó példa, mikor Indiana Jones módra egy hatalmas köszöke ered utánunk. Spoiler el kell előre rohanni. Így elmondható hogy Simon legújabb kalandjai során az ügyesség, akciójátékok szebb hagyományai is ránk-ránk köszönnek majd, ami nem rossz. Ahogy ez az egész játék nem rossz. Hasonló ahhoz a csokihoz, melynek neve most nem jut eszembe - ronda, és finom. Így Simon s adventure rajongóknak bátran ajánlható, ám akik ma már nem képesek tolerálni a minősíthetetlen grafikát - mert ez bizony valami olyasmi - jobb, ha ablakban futtatják a terméket. Ugy legalább olyan, mintha Gameboy-oznának. PC-n Gameboy-ozni pedig komoly sikerek számát.

by GyZ





SIMS ON HOLIDAY

Kedvenceink ezúttal szabadságra mennek. Tartsunk velük és élvezzük a jól megérdemelt pihenés örömeit... vagy nehézségeit?

A hogy közeledik a nyár, a postafalák hirtelen megtelnek kertészeti áruházzal, prospektusaival, az autosalonok üvegfalán ingyenes légkondíval csábítják a vásárlókat, a lányok szoknyája pedig zsugorodásnak indul. S hogy a közelgő forró nyár napokra is biztosítsák a számítógéprajongók elfoglaltságát, megalkották a nagysikerű The Sims sorozat újabb kiegészítőjét, az on Holiday-t. Ebben a részben mindenki elviheti kedvenc virtuális családját egy vidám hangulatú nyaralásra illetve telelésre, igény, illetve pénztárcavastagság szerint. Az irányításon nem változtattak sokat, így aki már megismerkedett a The Sims-el, annak az on Holiday-el sem lesznek problémái.

Miután ezzel megváltunk, ki kell választani, hol szeretnénk virtuális nyaralásunkat eltölteni. Három lehetőségünk van, mehetünk siparadicsomba, kempingezni, illetve a tengerpartra. Ezek a helyszínek minden esetben egy Vacation Island nevű szigeten kapnak helyet és szabad átjárás van közöttük, tehát ha meguntuk a napsütötte homokdűnéket, mindenféle komplikáció nélkül elugorhatunk táborozni egy kicsit. Természetesen mindegyik terepnek megvannak a rá jellemző tereptárgyai, illetve csejékvései:

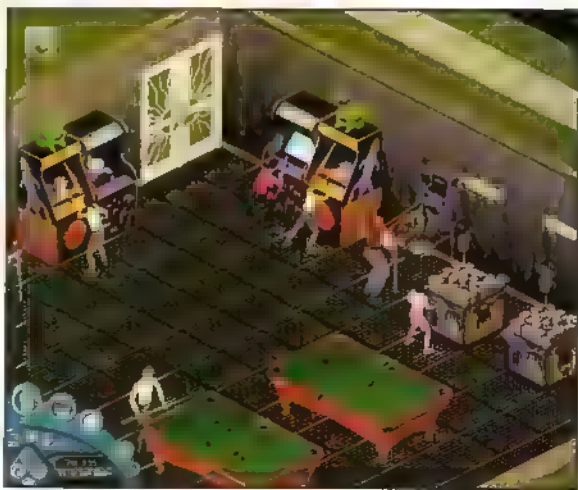
Míg a havas lejtőkön snowboardozással, illetve hógolyózással mulathatjuk az időt, addig a bicsen napozás és frissítő fürdőzés vár ránk. A pihenés úgy indul, hogy telefonon megrendeljük a szállítójárművet, amely a megfelelő helyre szállítja a családot. Ez a meglehetősen egyszerűnek tűnő feladat azonban rejt magában kihívásokat, ugyanis a Holiday-ben csak az egész család utazhat el nyaralni, nincs lehetősége Sim papának, hogy a

békés otthont hátrahagyva elugorjon a rivierára bámulni a furdorúhás lányokat. A teljes család irányítása pedig meglehetősen macerás. A Free Will-t érdemes azonnal kikapcsolni, különben egy idő után úgy fogjuk magunkat érezni, mint egy osztályfőnök, aki tehetetlenül próbálja megfékezni bölénycsordára emlékeztető csoportját. Jó pont, hogy számos új mozgást alkottak számunkra, láthatjuk a simeket kézenállni, illetve kópapírokkal játszani. Azonban még mindig nem oldották meg azt a problémát, amit én személy szerint már az eredeti játékokban is zavarónak éreztem, nevezetesen, hogy a gyerekek úgy viselkednek, mintha miniatűr felnőttek lennének, ezen kívül abszolút rancsok költőeseik például a szüleik iránt, pedig ezt az egyet igazán nem lenne nehéz megoldani. Az már csak hab lenne a virtuális tórtán, ha esetleg azt is megérnénk, hogy a Sim-gyerekekből Sim-tinik, majd esetleg Sim-felnőttek válnának, számtalan lehetőséget teremtve ezzel a játékosok számára (érettség, szalagavató, egyetem, első randi, és még sorolhatnám). Azért tapasztalható fejlődés, itt már nagyobb az összetartás a családtagok között, - noha a gyerekek még mindig meglehetősen önállóak - akik akár együtt

épülhetnek hőembert, s az eredmény egy meghitt pillanat, amelyre örökre emlékezni fognak.

Capa a fürdősobában

A mindenkorli helyszínen rendelkezésünkre áll egy úgynevezett Cruise Director nevű emberke, akit kívánságainkkal, kérdéseinkkel zaklathatunk. Ezzel el is érkeztünk a The Sims on Holiday egyik leggyengébb pontjához. Ez pedig a meglehetősen butácska mesterséges intelligencia. Azt még csak lenyene az ember, hogy a Cruise Director, illetve a takarítószerkezet minden pályán automatikusan megjelenik. Ez például egy kézzel szerkesztett „lakatlan sziget”-en meglehetősen zavaró - az azonban már kevésbé megbocsátható, hogy a tapintat teljes mértékben hiányzik belőlük. A Cruise Director nem álltolt berontani a fürdősobába az éjszaka közepén, miközben Sim-apuka éppen a porcelán fotelben üldögélt, Sim anyuka pedig habtestét tisztította a zuhanyban. Ezek az apró, ám annál idegesebb incidensek sajnósa tejesen derékba tudják törni a játék illúzióját. Szintén hibának róható fel, hogy bár számtalan egyéb nem játékos karakterrel találkozhatunk a nyaralásunk során - a szülői személyzete





a hot-dog árusok az utcákon, stb. nem lehet velük „interakolni” az éppen aktuális cselekvéssorozaton kívül. Nem lehet például kellemesen elduszkálni, a szimpatikus fiatal emberre: amíg megfő a hot-dogba szánt virsli, pedig az ilyen apróságok igen sokat lendíthetnének a vakáció hangulatán. Sajnos a játék továbbra is az önmár több mint két éves The Sims 2 program grafikai motorját használja, amely viszont már kezd kicsit kiüregedni, ezért könnyen előfordulhat, hogy akadózni kezd az animáció amikor egyszerre sok embert kell mozgatni a képernyőn. Ez pedig gyakran előfordulhat, ugyanis az időűhelyeken barátságokat is köthetnek a többi nyaraló családdal. Rossz pont azonban, hogy a készítő nem óhajtotta túl sokat gondolkodni ezeken a neveken, így a világróladalom nagyjairól nevezték el a játékokban véletlenszerűen feltűnő családokat. Lássuk be, hogy megjelölésen hülyén érz magát az ember, amikor a parti sétányon Bob Camus és Norman Twain társaságában mútatja az időt. Az igazat megvallva, a The Sims on Holiday nem más, mint az előző kiegészítő lemez, a Hot Date folytatása, annak összes pozitívumával és negatívumával együtt. Jó a jellemezés kabalafigurák, amelyek jelennek, illetve pápának öltöztetve járják a terepet és szórakoztatják a nagydéműt – sajnos gyerekszóba, nekik sem volt ezért ók is szívfájdalom nélkül törik ránc a szabadjára bármilyen helyzetben is együnk éppen

Aknakereső Sim-ek

Ahogyan az előző, a Hot Date a szociális készségek fejlesztését volt hivatott elősegíteni, úgy az on Holiday Simjeink komfortteretét kívánja emelni. Bár számos magas labdát a levegőben hagytak a programozók – nem lehet például romantikus

séta keretében kagylókat gyűjteni a tengerparton, illetve síelni a hegyen – gondoskodtak arról, hogy virtuális emberkénk ne száradjanak el az unalomtól. A különböző szórakozási lehetőségek esetében, amennyiben jó eredményt érünk el, egy-egy tükört kapunk, amelyet a nyaralás végén a szuvenirboltban válthatunk be valami helyi jellegzetességre, amely később otthonunk díszé lehet. A siparadicsomban az ilyen ajándéktárgyakat bérlet fémkereső segítségével lelhetjük meg, a kempingben pedig horgászás közben akad a horgunkra valami értékes. Ezek a tárgyak később rendez Sim-lakásunkban felkerülnek a kandallópárkányra, vagy egy polcra, és bármikor megálhatunk előtte visszaemlékezni, hogy milyen kellemes is volt a jól megérdemelt pihenés. Nyaralásunk ideje bármédig elhúzódhat, az otthoni munkánkat nem érint, azonban érdemes az otthon maradtaknak – szomszéd, haverok, stb. képeslapot küldeni, különben eltávolodhatnak tőlünk.

Ami igazán élvezetese teszt az on Holiday-t, azok az új mozgások, amelyek a szabadidős elfoglaltságokat kísérik. A Sim-ek leterdelnek a hóember köré, hogy meggyúrják az új „alkatrészt”, felrepülnek a levegőbe snowboardozás közben és bizony bizony néha csúfosan porfára esnek szőszert – bele a hóba, illetve felugranak strandröplabdázás közben, amely talán az egyik legélvezetesebb új elfoglaltság, amelyet sokan játszhattak egyszerre. Felvetődik azonban a kérdés, hogy miért vannak a kicsi virtuális emberkéknek meghatározott fizikai adottságai, hogyha azoknak semmi gyakorlati szerepük nincs. A darts játéknál például teljesen mindegy, hogy ki mennyire ügyes, a gép többé-kevésbé véletlenszerűen bonyolítja a mérkőzéseket. Ilyen téren a Maxis srácok tanulhatnak egy keveset a szerepjátékok

világából, és megoldhatnák, hogy a karakterek adottságaiknak megfelelően viselkedjenek, illetve, hogy megfelelő idejű gyakorlás esetén fejleszthessék képességeiket. További új mozgásokat mutatnak be a már fellebb említett kabalafigurák, amelyeknek egyedül funkciója, hogy szórakoztassák a nagydémű nyaralóközönséget. Véletlenszerűen megölgetek a karaktereket, illetve gyors láncszámokat mutatnak be nekik. Kihagyott ötletnek érzem a turistáskodás egyik alapelemének, a fényképezésnek a hiányát, amelynek eredményét később a Sim-ek a House Party kiegészítőcsomag segítségével rendezett házbulin mutogathatnák ismerőseiknek, barátaiknak, mint ahogy teszik azt a Vacation island-en begyűjtött emléktárgyak segítségével.

Minden hiányszókok ellenére a The Sims on Holiday egy kiváló kiegészítő lett az eredeti játékhoz, annak az összes előnyével és hátrányával együtt. Továbbra is lassú a kameramozgás, és Simjeink koordinációjával is akadnak még problémák – hajlamosak beragadni sarkokba és a két pont között a legrövidebb út az egyenes” elmélettel is meggyűlik néha a bajuk – de ha valaki élvezte az eredeti, hosszú-hosszu napokat, heteket fog eltölteni azzal, hogy végigpróbálja az összes szórakozási lehetőséget, amelyeket az üdülőparadicsom kínál. Számtalan új tereptárggyal és cselekvéssel bővített a lehetőségeink, a készítő még egy új viselet ruhát is terveztek a téli terepre, ahol az emberek nem érzik túl jól magukat, ha egy cseppnyi békén zavarjuk őket a farkasordító hidegbe. A legélvezetesebb azonban a kiegészítő program és az alapjáték közötti átjárás lehetősége a szuvenir tárgyak gyűjtése, illetve a képeslapküldés az otthon maradt barátoknak. A nyár szezon túli befutója lehet a The Sims on Holiday és így még talán azok is lehetőséget kapnak egy kis nyaralásra, akik munkájukból vagy más egyéb okból kénytelenek nem utazhatnak el. Az EA programjával ők is kapcsolódhatnak egy kicsit a tengerparton, még ha csak virtuálisan is.

Dave



SOLARIS 104

„Unod, hogy mostanában minden RPG áttekinthetetlenül komplikált? Elegend van abból, hogy manapság már az összes FPS szaggat a gépeden? Vagy csak egyszerűen jó lenne megint egy kicsit a jó öreg C-64-el játszani? Akkor ne lapozz tovább!”

Erdekes tendenciák tapasztalhatók manapság a játéklejlesztés terén. Láthatólag futószalagon készülnek a bonyolultabbai: bonyolultabb on/offline szerepjátékok, az egyre realisztikusabb grafikájú, és egyre összetettebb mányműtást igénylő sportprogramok, mintha a lényeg, a játékelmény a valóságban, vagy az átláthatatlanságban volna. (Van, ami tényleg ezen áll vagy bukik, de azt hardverfogysztásnak hívják, és nem játékelménynek.)

Szerencsére vannak még hivatásudattal megáldott fejlesztők is a világban, akik nem taszítanak miniket a vég nélküli RAM és 3D kártya vásárlás pokába, hanem a legszélesebb körök a legminimálisabb hardverfeltételekkel, „letisztult” játékokat írnak. Közük tartozik a GameActive csapata, akik egy 100%-ig old iskolos proggal a Solaris 104-el léptek meg a shoot'em upok rajongói.

A játékna talán csak a története egy szerűbb. Valamikor a messzi jövőben a világűr békésen kizsákmányoló és teljeszetemelő embereket váratlanul egy ismeretlen faj rohanja le, akik vagy zöldek, vagy egyszerűen csak tanulmányozták az ember civilizáció történelmét, és csrájában akarják elfojtani a bajt. Az emberiség sem rest, és kezébe az első meglepetés sokját összeszedi haderőit, hogy a Solaris fedőnévre hallgató hadművelettel csapást mérjen az idegen világ szívére. E nagystűli hadigépezet apró fogaskerekeként, a 104-es számú ugyanígyként kapcsolódunk be az ember történelem első ismert intergalaktikus háborújába. Az irókák biztonságában tespedő tábornokokkal ellentétben nekünk a hadművelet végső, ám annál lényegesebb mozzanata jut osztályrészül: Feladatunk a tervezés tette fordítása, az agresszor titkos bázisának elérése, és a központi szerv kiiktatása, magyarul a konkrét gyákás.

Nemes küldetésünk első lépése harci járgányunk kiválasztása, ami valójuk be, meglepően interaktív fordulat, hiába no, retro stílus ide vagy oda, megcsúsz az ízen keresztül a játék. Rádásul mindjárt a lehetőséggel kapráztattak

el a drága készítő, amelyek három szempont, a tüzér, a páncélt és a gyorsaság tekintetében különböznek egymástól, úgyhogy árrnyaltság terén egy rossz szó nem érheti a ház elejét. A vadászgép nagy tüzerejű, közepesen tartós és mozgékony jármű, ideális az effele műfajt most megismerők, tehát nagyjából a kilencvenes évek közepé táján születettek számára. A bombázó bízverős szerkezetének köszönhetően lassu, ámde igen tartós jószág, elsősorban azoknak a játékosoknak való, akik az ellen aprításában a legázolást is előszeretettel alkalmazzák. Aki a felderítő mellett dönt, az univerzum legűrgébb verőjével teszi le a voksát, amely elenyésző tüzerejének és hamatgyenge karosszeriájának köszönhetően páratlan ügyes lévírózásokra és a magyar nyelv bizonyos, közmondásosan változatos szófórdulatainak fennhangon idézésére ad kiváló lehetőséget.

Miután tustunk a sok fejtorést okozó döntésen, teljes gőzzel vethetjük bele magunkat a kétdimenziós pilótáit kuzdelmes hétköznapjaiba. Még a zöldfükű űrutazók is pontosan tsztában vannak vele, hogy az univerzum bonyolult és ellenséges környezet, ahol a törvényeit semmibe vevőkre csúfos vég leselkedik, ezért alapvető fontossága, hogy jól eszünkbe vessük a rendszer moztatóru

gőit. Küldetésünk sikeres befejezéséhez az űrhajónkkal balról jobbra haladva a képernyőn két igen összetett szabálynak megfelele kell viselkednünk: 1. Lőjünk nyitára mindent, ami és és mozog, 2.

Kerüljünk el mindent, ami nem háttér. E két alapelv felismerése után nyugodtan elbűcsúztathatjuk agykérgünket, a továbbiakban már nem lesz rá szukség, pontosabban szőva nem rá esz szükség, hanem kétöten felpiszkált vér szomnya és vilámgyors reflexekre, vagy ezek híján végtelenül sok türelemre, valamint mindkét esetben egy jó szomorvos ismerősrre, aki majd megállapítja és elrendeli a játék végére elkerühetetlenül kialakult dioptria korrekciót.

A Solaris 104 ugyanis nemhogy hozza a shoot'em upok alapvető követelményeit, hanem messzemenőnkig túlteljesíti azokat. Csak úgy hemzseg az ellen az általában két-, de néhány pályán háromsebesséű háttér előtt, így az első percekben már az is elég nagy feadat, hogy kiszurjuk hajónkat a tömegből, nemhogy még le is lőjük vala mélyeket. (A tömeg sokszor szó szerint értendő, mivel pl. az utolsó pályán gyakorlatilag utat kell vágunk magunknak a teljes láthatárt betöltő ellenségben.) Egy idő után viszont már könnyű a dolgunk, mert járgányunk mindig ugyan úgy fest, ellenfeleink pedig ezerféle





„Amióta vannak ezek a lövés játékok, azóta megfigyelhető hogy ezek a játékok elég lövösek.” foglathatnánk össze a mindössze két dimenziót hasznosító, videojátékokkal egyidős nyomvonal alapjait. Remek dolog látni, hogy bizonyos fejlesztők ma is elég bátrak ahhoz, hogy kizárólag az ódon irányvonalak színtjén gondolkozzanak. Hiába is a háromdés Heli Heroes, valami hiányzik. Talán a cukormentes kóla? Talán a kókuszsemege? (Marintt remekül lehet ezekkel zsarolni.) Nem! A megoldást a pályában látom. Azok a nagyító shoot'em upok, ahol a játékos mozgásterét eleve behatárolják a pálya kiterjedései. Ha lekössük a fejét, végünk van. Így ICSIBL MM! Ily módon a játékműködés már érdekes, új izekkel fűszerezett – nem elég löni, ám navigálni is célszerű. Élek a gyanupennel hogy Balage ennek hiányában aludt el a Heli Heroes közben, mint ahogy azzal is, nem véletlenül kap elő az ember mindmáig olyan neveket mint a Scramble, avagy a Zaxxon.

formában mutatkoznak. Szimplán sodródó meteoritól kezdve a meghökkenően minimalista dizájnu, kamikazeként támadó gyűrűkön át a horror vonalat képviselő, nyálkás alienekig minden megtalálható, amit csak sci-fi írók fantáziája vajaha is kiköpött magából. És persze mind a tizenegy szint végén ott kukkol a játéktérmi előéletünkben ismerős főszórn, akik a műfaj kötelező szereplői. Érdekes módon, a monsterek az utolsó néhányat kivéve nem jelennek túl nagy ellenállást, mint ahogy kisebb méretű kollégáik is mindenféle taktikái megfontolás híján, egyszerűen a túlélőre apellálva igyekeznek nem leténi a lábukat.

Jöhetnek a túlélőkben nincs is hiány. hiszen jobbra egyedi nézőnk farkas szemét az emberiséget fenyegető rém álmádjával. Azért mégsem vagyunk teljesen magunkra hagyva, hiszen számos segítő kéz nyúl felénk, ha rendes, becsültes hazafi módjára aprítjuk az ellent. Így azaz a kilőtt ellenségekért cserébe, ahogyan azt a játéktérmi előéletünk során megszokhattuk, a ponton túl számos hasznos jutalom. Itt markunkat, ültetett helyőre, ügyebár...)

A szokásos extra életek és egyéb hasz

nos holmi mellett a készítő a műfaj kereteiben változatosnak számító arzenálait leplek meg minket. Bármelyik gépet is választjuk az előlét, összesen öt alapfegyver áll rendelkezésünkre, amelyek között az energiát egy nyálkában koncentrációtól kezdve a teljes képességet betöltő minden harcmódor képviselve van. Ehhez jön még a gépne jellemző speciális támadás, amely a segítő robotok felhasználásában és az úgynevezett páncélfegyver sajátosságában testesül meg.

Segítő robotjaink kis gömbök, amelyek felőtt ellenségeink helyén lehetők. Mindigük űrhajó eltérő számú droidot gyűjthet be, amelyeket természetesen eltérő módon használ fel. Páncélfegyverünk az ellenség tömeges pusztulását, valamint a képművet bámuló hoven kor bámulatát hivatott kiváltani. A leg-erősebb változat nevéhez hűen a bombázóé, itt egy feltehetően nukleáris rakéta kuki az összes látóhatáron lebeszó gaz ellenséget az örök vadászmezőkre, míg a legátványosabb a vadászgépnek aktiválható a velünk egy kötekében repülő bajtársak, beleváló dőzsádszók módjára egyszerre csapnak le és töredék meg az előttünk kóválygó miliciát. A

shoot'em upok íratlan szabályai szerint e csodafegyver persze limitált készletekben áll rendelkezésre, egy célszerű tartalékolni, amíg csak lehet.

Természetesen még rengeteg egyéb cucc van a játékban, de felsorolásukhoz a hely is kevés lenne, másrészt nem áll szándékomban előre letölteni az összes pontot. A lényeg, hogy a Solaris 104 megszerzésével egy szép grafikai, valódi shoot'em up birtokosa lehetünk. A tagadhatatlan old skul hangulatot nagy- szerűen oldják a modernbb igényeket megelőző, a kerettörténetet elmesélő, átvezető videók. Külön kiemelendő, hogy e váltás nemcsak grafikai, hanem zené szempontból is jelen van, ugyanis a játék során hallható, erősen a C-64 dallamvilágát idéző prümtyögés helyett az elsős munk alatt kellemes kis drum'n'bass kényeztetni füleinket. Tulajdonképpen a műfajból eredő bárgyuságát kivéve nincs is igazi hibája, ha csak az nem, hogy túl gyorsan lejátszható, az amúgy meglehetősen kevés pálya igazi kihívást csak a hard fokozaton jelent. Meg aztán nem lett volna rossz, ha a retro jegyében egy C-64 display jelent volna meg töltés közben, esetleg egy „load error” felirat kiseretében.

Lestár



PIII 300, 320 MB RAM, D3D

LÁTOMY MŰSZERESZTÉS SZERELÉS ZENE-HANG

✓ akciófilm, cool hangulat
✓ szűk gamma és pályaválasztó

X nem működő
X hangulat

80

THE ITALIAN JOB

Vannak játékok, amik a gyönyörű grafikájukkal hódítanak, és vannak, amik a nagybetűs Hangulattal. Nos, az Italian Job az utóbbiak közé tartozik.

Mot egyszer egy film - talán hallottatok róla talán nem, én legalábbis nem láttam - aminek a címe „Italian Job” volt. A műfaját tekintve egy gengszter-komédia, ami a 70-es évek Olaszországban játszódik. Ennek a filmnek a története adta az ötletet a Pirelli fejlesztő csapatának, hogy Playstationre kihozzanak belőle egy autóversenyes, üldözős, gengszteres játékot. Most pedig a PC tulajdonosok legnagyobb örömeére elkészült az átirat.

The Movie

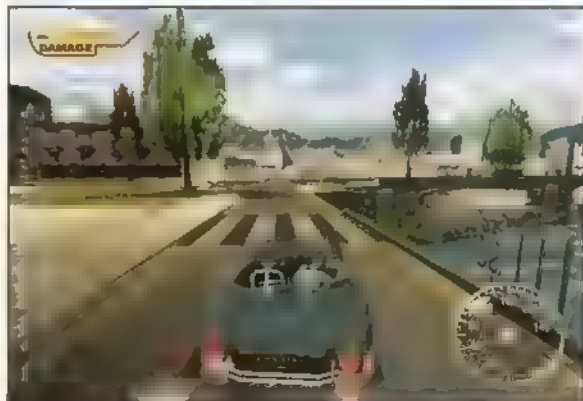
Az időpont 1969, a helyszín London. A jó ideje már az állam egyik londoni „szállodájában” vendégeskedő Charlie Crockett kiszabadítja a bandáját, hogy együtt hajthassák végre az évtized egyik legnagyobb buzájának ígérkező rablást Torinóban - amire a megbízást Mr Bridger az alvilági egyik nagyfőnöke adta. Történik ugyanis, hogy a kínaiak aranyban fizetnek valamért az olasz kormánynak, és az olasz szállítmány - ami 4 millió dollárt ér - repülőn érkezik, és a város utcáin kell átszállítani a repülőterre a bankig. A feladat tehát adott, a kivitelezéshez a szükséges pénzt megkapják Mr Bridger-től, a banda pedig már amúgy is régóta várt valami jó kis buzára, így megkezdik hát a felkészülést és a csapat összeválogatását. A válogatás során persze felemérik mindenkinek a vezetés tudását, és ehhez a londoni csúcsforgalomban kell majd különféle feladatokat megoldani, például eljutni egyik helyről a másikra, kézbesíteni egy csomagot, lerázni a rendőröket, vagy egyszerűen csak követni az előttünk haladó autót. A banda végül is összeáll: Charlie Crockett a bandavezér lesz a főnök, és az egyik sofőr, Loma - Charlie barátnője, aki remekül vezet - lesz a másik sofőr, valamint Roger Beckerman - az olasz, akinek mindig minden először jut az eszébe - fogja vezetni a harmadik kocsit. Simon Peach professzor, a számítógépszemlő dolga lesz majd a kódszavak meglermenteni az utakon, és „Camp” Freddie Mr Bridger összekötője fogja közvetíteni az információkat a főnök és Charlie között, és vezetni a buszt. A felkészült

csapat megérkezik hát Torinóba egy hippo-kocsinak álcázott kisbusszal. Első újuk a városi közlekedést irányító komputer központhoz, majd a városháza felé vezet, de ott egyből összefutnak a maffiával, így a nyugodt városnézésnek ezzel kötnek is. Egy verbeli angol gengszterbandának na nehogy már gondot okozzon néhány zsaru és az a pár maffiózó, így hát nekülátnak az „Italian Job”-nek. Először alaposan meg kell ismerniük a várost, a síkútorokat az átjáró házakat, majd megkezdni és kikapcsolni a városban a figyelő kamerákat, a balhé előtti éjszaka pedig áramszünetet okozva, az irányító központba belopódnak és átprogramozni a számítógépeket, hogy másnap tökéletes káosz legyen a városban az utakon. Persze ha mindez olyan egyszerű lenne, ugyanis közben hol a rendőrök, hol a maffia zaklatja fáradhatatlanul kis csapatunkat, és minden feladatra csupán néhány perc áll rendelkezésre. Rohanni egyik helyről a másikra, sok közben üldöznek bennünket, a sok béna kocavezető meg alig dőcög előttünk az úton, ráadásul sem az irányjelzőt, sem a túkrót nem ismerik, ha meg szemben megyünk velük, mintha nem is látnának, mert féreghúzódi eszköz ágában sincs. A gyalogosok meg, ahelyett hogy félreugrálnának az utunkból - miközben a bevásárló utcában rődézünk - csak az öklüket razzák, és méltatlankodva kiabálnak, hogy ugyan már menjünk máshová

autózni, mert ők itt most sétálnak, és zavarjuk őket. Szóval kész téboiy az élet és nehéz egy ilyen balhéra felkészülni a nyugos Torinóban, de a meló az meló és azért amire az aranyszállítmány megérkezik minden kész, minden meg van szervezve, úgyhogy már csak el kell lopni, és megfogni vele fényes nappal, a maffia és a zsaruk orra előtt. Hogy mindez sikerül-e? Rajtatok is múlik, úgyhogy kormányt kézbe, lábakat a pedálra és hajrá.

LEJÁRÁS

A játék alapját, maga a történet végigjátszása adja, ami 16 részre van osztva, így 8 pálya Londonban, ami a felkészülés és a csapat összeválogatása, 6 pálya Torinóban, ami az előkészület és maga a rablás. Valamint 2 pálya az olasz Alpokban, ahol csupán annyi a feladat, hogy el kell hagyni Olaszországot. Ez így persze önmagában nem valami sok lenne, hiszen maga a történet két délután lezár, átszatható, de van még azért itt pár érdekesség. Az első a „Challenge” mód, ahol 10 különböző pályán kell mindenféle „gratós” meg akrobatikus mutatványokra fűszerezett vezetési stílust előadni. A második a „Destroyer” mód, itt 10 londoni és 10 tonnói útvonalon elhelyezett bojkát kell követni, és minél többet elűtni, a harmadik pedig a „Checkpoint” mód, ahol a nevéből adódóan ellenőrző kapukon kell áthaladni és itt is 10 londoni és 10 torinói pálya





Ciem

van. Természetesen mindezt időre, mégpedig nem is akármennyire szűkre szabott másodpercek alatt. Ha mindez még nem lenne elég, be van építve egy szabad autózási lehetőség is, amelyben London és Torino utcáin lehet autózni. A játékban szereplő összes autóval, persze itt már nincs másodpercekre szabott feladat, viszont a város néhány elhagyatott pontjára tévedve előfordult velem, hogy mellem gurult egy másik autó és egyszerűen kihívtott egy versenyre a környező háztömbök körül. Van a játékban persze többjátékos mód is, – Party Play – de ezt inkább jóg kell érteni, hogy ugyanazon a gépen egymás után többen cserélgetik a helyüket, és a végén a statisztika alapján lehet a győztesnek gratulálni. A többjátékos módban maximum 10 haver taszigálhatja egymást a monitor előtt, és a már említett – Challenge Destroyer, Checkpoint – pályákon száguldozhattok tetszés szerint összevágatva a „Party” feladatait, ami így összesen akár 50 pálya is lehet.

Váramint valamit

A játék rendkívül egyszerű felépítésű. Nincs semmi extra beállítási lehetőség, így az opcióknál csupán a felbontást, némi látványt javító opciót, és a zene valamit az effektek hangerejét lehet variálni, valamint kiválasztani hogy billentyűvel, kománnyal, vagy gamepadra, akarsz játszani. Az irányítás egy autós játéknak megfelelően szintén egyszerű, van uge a kormányzás a négy kurzor gombbal, a kézfék, meg a dűda. A kézféket nem ajánlom senkinek, mert azonnal megpördül a kocsi, aminek

következtében értékes másodpercek mennek veszendőbe, a dudának meg semmi hatása, mert mintha mindenki süket lenne a pályákon, úgyhogy az egyik kéz bőven elegendő a játékhöz. Az irányításnál csak a grafika az egyszerűbb. Nem azt mondom, hogy csúnya lenne, hiszen az a néhány típus, amivel találkozunk az utcákon – na és persze a saját autónk –, elég részletesen kidolgozottak. A felületeken tükröződik a környezet, a kerek kanyarban elfordul, a fékezés nyomot hagy az aszfalton, de a környezet helyenként bizony jó nagy lepedőnyi pixelekből áll, és mindkét városban ugyanaz a 2-3 féle gyalogos rohangál, és ugyanaz a néhány autótípus vérszorong az utcákon. Sajnos az egész játékot egyfajta nézőpontból, olyan hátulról/felülről nézetben kell végigjátszani, cserébe viszont a kameramozgás tényleg jól etalált, attól eltekintve, hogy időnként – főleg a busszal – a saját járművünk takarja el azt, ami előttünk van az uton.

A zene nekem tetszett, olyan igazi gengszterfilmes hangulatot ad, és egyáltalán nem volt unalmas. A kocsi hangja nagyjából különbözik, bár semmi közük az eredeti autók hangjához igaz, a londoni meg a torinói zsaruk máshogy szíreénáznak, meg a kerek csikorgognak, amikor megcsúsznak, és persze van csörömpöies is, ha nekimegyünk valaminek, bár sajnos tök mindegy mivel ütközünk a hangja mindennek ugyanolyan. Viszont jó hír, hogy nem lehet büntetlenül nekimeenni annak, ami az utunkban áll, ugyanis a kocsik sérülnek. Maga a kasztró nem túl látványos, de azért guródik a

motor sem megy tönkre soha, viszont amikor a sérülésmutató vésszen beprosodik, akkor hamarosan kiesik az egyik kerek, amitől a kocsi irányíthatatlanná válik, és ilyenkor jobb újra kezdeni. Igán, újra kezdeni, mert menteni ebben a játékban nem lehet, annak ellenére, hogy vannak pályák, amik több részfeladattal állnak, úgyhogy néha a hajam téptem, mikor a cél előtt pár méterrel vagy a kocsi esett szét, vagy a zsaruk kaptak el, vagy éppen az „Out of Time” felirat mosolygott rám édesen a kepernyő közepén, és kezddhettem előlöl az egész pályát. Méregetre téve minden jó és rossz tulajdonságot, csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szeret az autós játékokat, és az izgalmakat. Sokkal több van ebben a játékban, mint egy egyszerű autóverseny, hiszen nem csak győzni kell, hanem célja van a győzelemnek, és az egészen valóban olyan a hangulata, mintha egy filmben csöppentünk volna

PH 300, 64 MB RAM, D30

LÁTVÁNY
KÉZKÖNYV
KÉZKÖNYV
KÉZKÖNYV

✓ - azaz „Olen”
✓ - azaz „Olen”
✓ - azaz „Olen”

X - nem lehet menteni
X - nem lehet menteni
X - nem lehet menteni

78



2002 FIFA WORLD CUP

Megint egy foci VB ! Szerencsére ismét eltelt négy év és a nagyvilág újra egy világbajnokságra készül, így a magunkfajta focirajongók is kezdek bezsebelni pattogatott kukoricából és állhatunk neki a mérkőzések közös végignézésének szervezéséhez.

Maahogy ugyanitt tart a játékos társadalom is, hiszen kint van a legújabb Fifa, és ezzel ismét azaznak majd a fórumok, melegszenek a szerverek, pláne a valós világbajnokság alatt, hiszen az ember szívesebben játszik egy fociprogrammal azokban a napokban, amikor a nagyvilág is az analóg focistákat nézi a televíziók millión. Am ebben a hónapban mint tesztelőnek elég nehéz dolgom van, mert ha előszörként össze kéne foglalnom a lényegét eme két oldalnak, sajnos a negatívumok oldalát kell nektek előre jeleznem, pedig nálam jobban aligha várta bárki is ez a programot.

Tulajdonképpen még azt is mondhatnám, hogy a játék nem lenne rossz, vagy gyenge, de annak a fényében, hogy már jó 10 év tel el az első Fifa megjelenése óta, és a világ (ahogy minden játék) fejlődik nem látok túl sok előrelépést a programban, még akkor sem, ha nyilvánvalóan le lett cserélve minden, és kizárólag a legfontosabb sémát tartották meg a készítőik.

Maga a játék hangulata igencsak emelkedettre sikerült, sőt nyugodtan mondhatom, hogy néhol túlhúzták a dolgokat, átcsap az egész monumentalitása egy enyhén nevetséges tartományba, de ezt gazából a mérkőzés résznél fogom majd igazán kifejezni.

Mióta George Lucas első alkalommal kitalálta, hogy egy szimfonikus zenekar is alkalmas egy videóklipre és megalkotta a Duel of the fates c. felvételt a Baljós Árnyakhoz, rengetegen választották ezt a sémát a felvezető képsorokhoz, így már meg sem lepődtem, amikor végignéztem a Fifa World Cup első 3 percét.

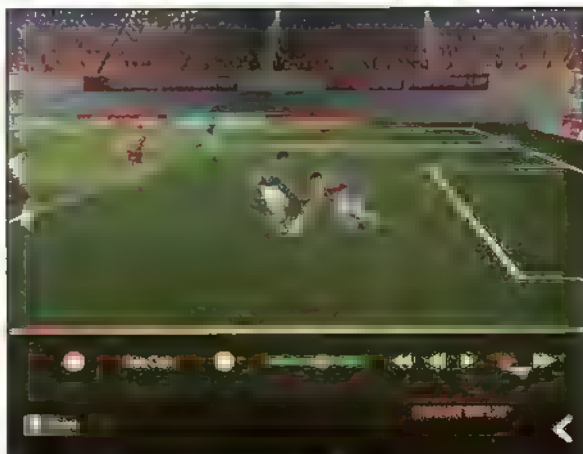
Mintha egy film hanganyagának a felvételét látnánk, ami nem feltétlenül rossz, sőt kifejezetten

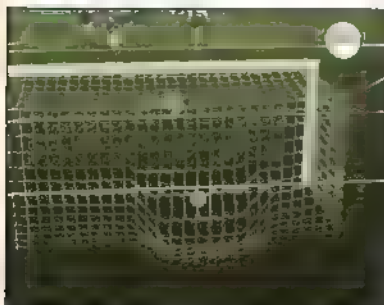
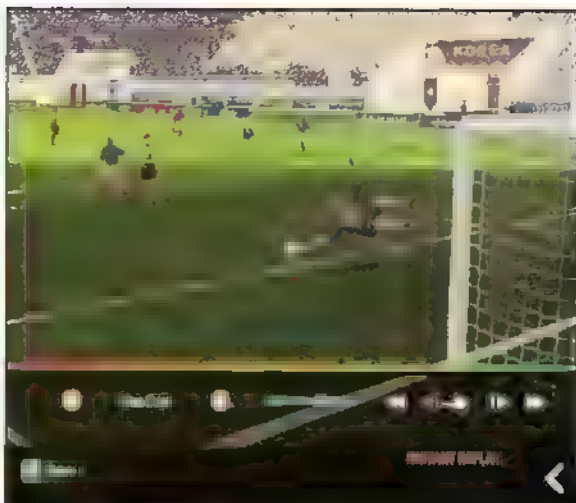
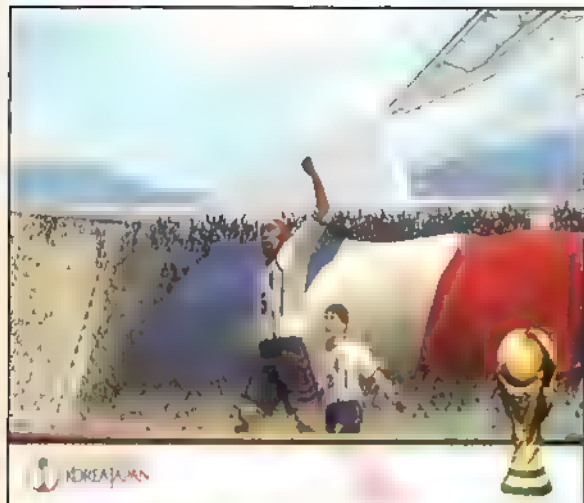
tetszik, ahogy a játékosok meze és személyisége folyamatosan változik a programban. A menürendszer nem javult, de nem is romlott a játékban, mindent beállíthatunk és természetesen leginkább azok a csapatok választhatóak, melyek sikeresen kvalifikálták magukat a

világbajnokságra.

A nehézségi fokozatok nem nagyon változtak, alapvetően még mindig három fő beállítás van, viszont a különbség mértéke elegendő a sikerre.

A legkönnyebb fokozaton szinte céltalanul rohagálnak az ellenfe





lek, és mindenkit könnyűszerrel megverhetünk. Itt szeretnék felháborodásomnak hangot adni, abból adódóan, hogy a program komolytalan módon engedi a középkezdés után azonnal rálőni a labdát, tehát a hálóba rengeteg alkalommal! Erre azért odafigyelhettek volna a kedves költők!

Ha egy lépéssel feljebb állítjuk a mérőért, előtérbe kerül a játékosok mesterházi intelligenciája, így sokkal kevesebb idő kell a labdák elmozdítására, nem beszélve a pontosságukról! Míg a legkönyörösebb fokozaton szinte képtelenek értékelhető passzokat adni, megnehezítve a saját dolgunkat, azt fogjuk tapasztalni, hogy halálpontosan adogatják a labdát, akár a pályán egy végéből a másikba.

Ha valaki elmerészkedik a legnehezebb fokozatra, ott pedig egy kisebb csodát, gőrélyt úgy gondolni, hogy egyedül vezethessük rá a labdát a kapura. Itt már minden becsúszás és szerelés sikerül a gépnek, szemben a mi próbálkozásainkkal, melyek az esetek 75 százalékában az abból is kietelenségre vannak kárhoztatva. A sebesség és a bírós beállításai a szokásos maradt, nincs is értelme komolyabban foglalkozni vele.

Maga a játszhatóság értékelése előtt kicsit beszéljünk a hangu-

tról, pontosabban az atmoszféráról, amit a program teremt a stadionokban. Ez a rész teljesen rendben lenne, ha nem megint azt a szerencsétlen John Watsont kéne hallgatnunk a játék alatt végig.

Nem tudom, hogy milyen kizárólagos szerződése van a méltán elismert sportriporternek az Electronic Arts-al, de elől lassan az idő, amikor már fejből tudjuk mondani a legmegszokottabb mondatait. A játékesztsem első napjaiban elővettem a régi porosodó Playstation konzolomat és beraktam a FIFA 99-et pusztán kíváncsiságból, hogy össze tudjam hasonlítani a kommentár megnyilvánulását ezzel a játékkal, és megdöbbenő módon azt tapasztaltam, hogy 10 mondatból 7-et már 5 éve is nagy előszeretettel ismételtetett a figura.

Biztos neki is rohadtul eleve van ezekből, amikor évről évre újra felel mondani 150 kisérőmondatot, arra pedig gondolni sem merek, hogy még mindig a régi wav-okat használják a fejlesztők mindössze 10-15 újított mondatra! Persze erre azonnal rá lehet vágni, hogy szíveskedjek akkor kikapcsolni a kommentárt a menürendszerben. Tény, hogy mindent beállíthatunk a hangokat illetően is.

Hiányolom viszont a csapatok

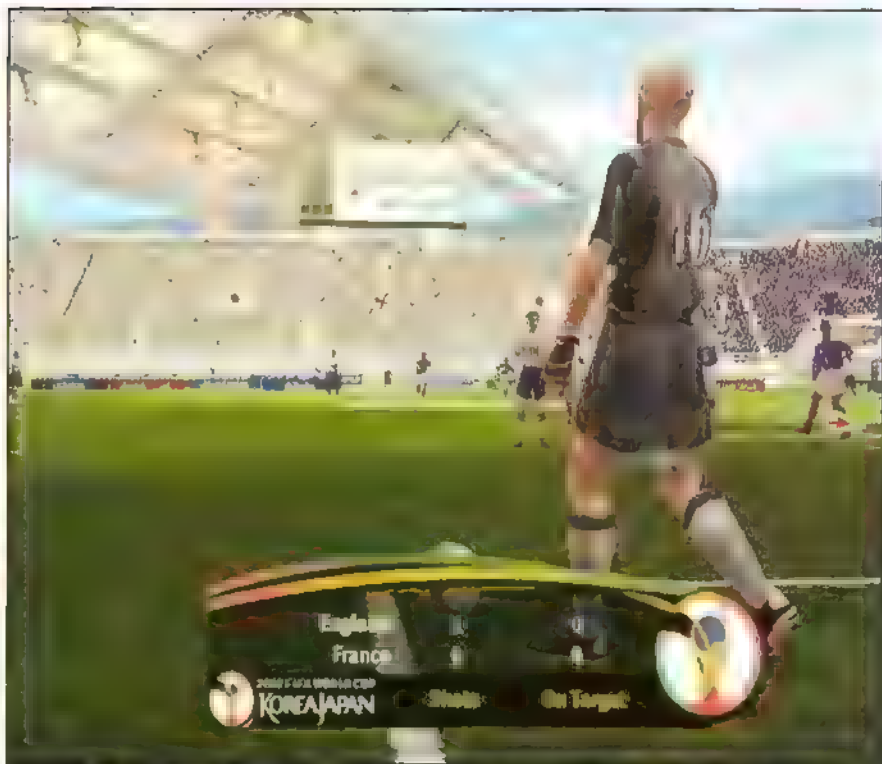
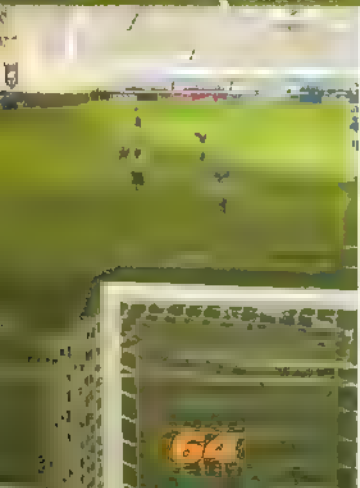
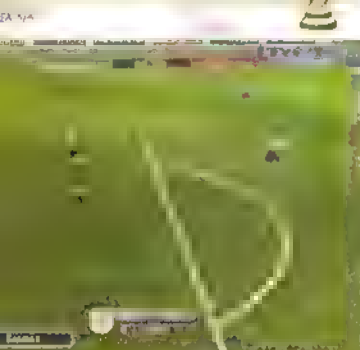
közösége közötti különbséget. Nem egy alkalommal már megtörtént a sorozat történelmében, hogy a legnagyobb csapatok különböző közönséghangok közepette játszottak. Az angolok például nem azt mondták a gólnál, hogy „Goal”, hanem felüvöltöttek, hogy „Yesss”, ahogy ezt a valóságban is tesszik, míg mondjuk a latin-amerikai csapatok közönsége sokkal inkább zenélt, mint üvöltözött. No, erre nincs ebben a kiadásban példa, sőt mondhatom, hogy elég unalmasan fejezik ki örömeiket a kedves szurkolók.

Lassan akkor térjünk rá magára a mérkőzésre és kezdjük a változossággal kedvéért a negatívumokkal. Amint talán a legszembetűnőbb az egész játékban az a játékosaink pontatlansága. Természetesen azonnali felmerül az emberben a felvetés: Jellemezhető-e a felvetés, mikor volt jobb a labunkon? Nem feltétlenül, sőt. Mondhatjuk, hogy nagyban hozzájárult a játék élethűségéhez az, hogy szinte minden passzukat meg kell fontolni, és megfelelő gombok kombinációjával kivitelezni. Azt kéne előtéríteni, hogy ez milyen mértékig jó, mert tényleg valósabbnak tűnik a játék, de néhol olyan passzok

sem sikerülnek, melyeket azért könnyedén kiviteleznénk még a való életben is.

A másik érdekesség a lövések típusa. Amennyit sikerült nehezíteni a készítőknél (arra hivatkozva, hogy ők most élethűséget szeretnének) a labdakezelés terén, annyit sikerült könnyíteni a kapura lövéseknél. Bár tény, hogy ezt is inkább az ellenfelek művelik hibátlanul. A tizenhatoson belülről szinte lehetetlen elhibázni, ha rá öjünk a labdát, ám ha messzebből próbálkozunk (természetesen nehéz fokozaton) kizárt, hogy bealázzunk a hálóba. Ráadásul ezt még sikerült megfellelni azzal, hogy az ellenfél úgy lő a kapura messziről, mintha célkövető rakétát indítana utána, az esetek többségében azonban eredményesen.

Azt, hogy hová csapódik be a labdánk, a régebbi játékokban mindössze azzal irányítottuk, hogy melyik nyilat nyomtuk meg a billentyűzeten. Most már ennél sokkal precízebb teljesítmény kell, mert ha az időtartamot elvettük és túl rövid, vagy túl hosszú ideig sikerül lenyomva tartanunk a gombot, bizony mellérúgunk a labdát. Pozitívként érdemes megemlíteni, hogy a szögleteknél és szabadrúgásoknál eltűnt a „betű rendszer”, ami segítségével egy sima gomb-



nyomással bárkihez beadhattuk a labdát régebben. Ez elég irreálisnak számított, így udítólag hat, hogy újra csak körülbelül tudjuk a labda útját. A kapusok fejlődtek a legtöbbet (a fene a belüket) és ennek megfelelően jó nagyokat védenek különösen a fent említett távol próbálkozásainknál.

A védők viszont még mindig buták, mint egy tekegolyó, így sokszor érzek tek majd egyedül magatokat védekezés közben. Nincs például szegény csapattársainknak logikája. Képesek a tizenhatoson belül állva nézni a támadót vagy kiszaladni a pályáról miközben mi támadnánk. Nem tudom, hogy mi rányítja ezeket a srácokat, de ideje lenne valami újdonságot kitalálni, ahogy már lassan 3 éve várom a tostre szabott játékok is, amiben a legnagyobb nevek kicsit eltérően játszanak majd a többi játékostól. Gondolok itt Kahn áttiagon felül, védeleire, Beckham hálaipontos beadására vagy Rivaldo mesés cselére. Nagyjot dobna a játékra, ha ezeket sikerülne valahogy beiktatni, de hiába tépem én a számat!

Bár az E gomb valamilyé „speciális mozgás”-t jelent, ez nem más, mint a jó öreg biciklis csel, bárkivel is csináljuk. Térjünk vissza a túlhozott érzelmekre, amit a bevezetőben mondtam. Ha sikerül gólt szerezni a gép nekáll zenén, mégpedig olyan stílusban, amit

egy nekrológ alatt tudnék elképzelni, de minimum, hogy a Titanic elsüllyedése közben! Mintha egy háborút nyertünk volna épp meg (vagy veszítettünk volna el).

A hasunkat fogtuk a nevetéstől a haverokkal, amikor egy száználma san begyötört gól után rázendített egy szimfonikus zenekar és a játék lassítva mutatta, ahogy a szeretet kicsúcsosodik a játékosok ölekezése közben. Ha nem tudtok ezen nevetni, akkor biztos, hogy utálkozni fogtok! Borzasztó!

Nem értem, hogy mitől lett hirtelen ennyire érzelmes a történet, nekem egyébként a focihangulat csúcsa még mindig a két éve megjelent Fifa EB volt, ahol sokkal realisztikusabban és stílusosabban sikerült hangulatot teremteni.

Mindent összegezve nem vagyok eléjülve ettől a programtól, bár tény, hogy akad benne pozitívum jócskán, de sajnos nem lép előre,

nem változik annyit, amennyit már kelene. Ezzel is lehet lehet, átszan, ahogy mindegyik Fifa játékkal, de dövel fe merő a kérdés, hogy azt a fajta vátozást, amit a Premier League elkezdett két éve, miért hagyta abba az EA Sports? Akkor úgy nézett ki, hogy sikerül alapjaiban újrányba terelni a dolgot, de sajnos kezdünk visszakanyarodni a kezdetekhez és hába az új grafika, az új stadionok és az új fociból, ez még mindig csak a megszokott FIFA fociprogram, csak az arcok és a nehézség változik, maga a játék nem. És akárki akármit mond ezt nem lehet egyszerűen kivátn egy látványos grafikával vagy egy szemet gyönyörködletően megrázott stadion káprázatos képével. Ehhez magát a játék gerincét kéne egy kicsit megváltoztatni! Uram, én várom!

aDaM



Jó emlékszem arra a napra, mikor eldől, hogy a tizenhetedik labdarúgó világbajnokságnak először adhat otthont az ázsiai kontinens, és első a kalommal fordul, majd elő, hogy egyszerre két ország, Japán és a Koreai Köztársaság lehetnek a vendéglátó, a nemes sporteseménynek. Ahogy az ilyenkor lenni szokott ezt követve a VB selejtező csoportjainak kisorsolása, majd jöttek a jobbnaí-jobb mérkőzések. Szép lassan kialakult a magukat kvalifikált csapatok mezőnye (amihez meglepő módon ezúttal sem sikerült hazánkknak csatlakozni).

A legtöbb csoportban a papírforma érvényesült, ám most is akadt némi meglepetés. A holland csapatnak nem sikerült kijutni a mundialra, amire az 1982-es németországi vb óta nem volt példa. A másik nagy durranást a lengyelek okozták azzal, hogy kiharcolták a részvételi jogot a globális megmérettetésre. Dél-Amerikában sem volt eseménytelen a selejtezők harca, a brazilok háza táján akadtak gondok, ám azért a végére összeszedték magukat a szambaí fiúk. Nélkülük nem is lenne gazi ez a rendezvény.

Néhány hónapja Pusznában átványos showmúsor keretében kisorsolták a 2002-es Japán/Koreai közös rendezésű labdarúgó világbajnokság csoportjait. Európát tizenöt, Dél-Amerikát öt, Afrikát öt, Észak-Amerikát három, Ázsiát pedig négy ország képviseli majd a május 31-én kezdődő sportfelvonuláson.

A csoport:

Franciaország, Dánia, Uruguay, Szenegál. Azt hiszem a címvédő gallok egyértelmű esélyesei a csoportnak és magának a vb-nek is, itt inkább a második továbbjutást jelentő helyért lesz nagy küzdelem. Az urukról nem nagyon kell beszélni a kétszeres mundialgyőzelem és számos Copa America elsőség mindent elmond róluk. A dánok a 92-es EB győzelem óta nem nagyon jeveskedtek, de bármilyen bravurra képesek lehetnek. Az újonc Szenegál lehet köztük majd a fekete ló.

B csoport:

Spanyolország, Szlovénia, Paraguay, Dél-afrikai köztársaság. A hispanok emelkednek a leginkább társaik felé, szakemberek szerint csapatuk az elmúlt évtized legerősebb válogatottja. A továbbjutó helyre a paraguay-i gárda pályázik még eséllyel, akiket kapusukról Chilavertről ismerhettünk meg. Délszomszédaink a szlovének talán beereszthetnek még a továbbjutásba. Dél-Afrika csapata az Afrika kupán nem igazán nyújtott meggyőző teljesítményt, bár lehet, hogy a vb-ne felszívják magukat.

C csoport:

Brazília, Törökország, Kína, Costa Rica. A kisebb botladozása ellenére a selecao a legesélyesebb a csoportban, de itt is nagy párharcok várhatóak majd, hiszen Kína kvételével mindegyik csapat a délies, temperamentumos, technikás, átéltot művelő. Akik kedvelik a szép focit nem fognak csodálni ebben a kvartettben sem.

D csoport:

Korea: köztársaság, Portugália, Lengyelország, Egyesült Államok. Portugália a tünik a favoritnak, de a hazaiakat sem szabad lebecsülni, akik az egykor holland szövetség kapitányt, Guus Hiddinket tették meg vezetőjüknek, akivel egyre jobb, magabiztosabb játékot mutatott csapatuk. A lengyelek mostanság rossz, szétesett csapat benyomását kelik. Az úrvilágban egyre népszerűbb a soccer, de sajnos még nem eléggé, a cél a biztos helytállás lehet.

E csoport:

Németország, Írország, Szaudí-Arábia, Kamerun. A kameruniak látszanak az élvonalnak, az Afrika kupán megszerzett első hely és a sztárokól hemzsgő keret, akár a végjátékba is beleszólhatnak majd. A németek továbblépése is biztosra vehető, ám ez a germán generáció már nem idézi a nagy elődöket, de a német mentalitás most is elég lesz a továbblépéshez. Az írek sem olyanok már, mint régen, de a saúdiaknál jobbak lehetnek és akár megpróbálhatnak egy komolyabb skalpot begyűjteni.

F csoport:

Argentína, Svédország, Anglia, Nigéria. Ha felnyitjuk az értelmező szótárt, akkor halálcsoport címszó alatt a fent említett négyest találjuk. Itt csak az vehető biztosra, hogy a legjobb izgalommal ennek a négy együttesnek a mérkőzéseit kecsegtetnek majd, és a fogadóirodák is belőlük profitálnak a legtöbbet.

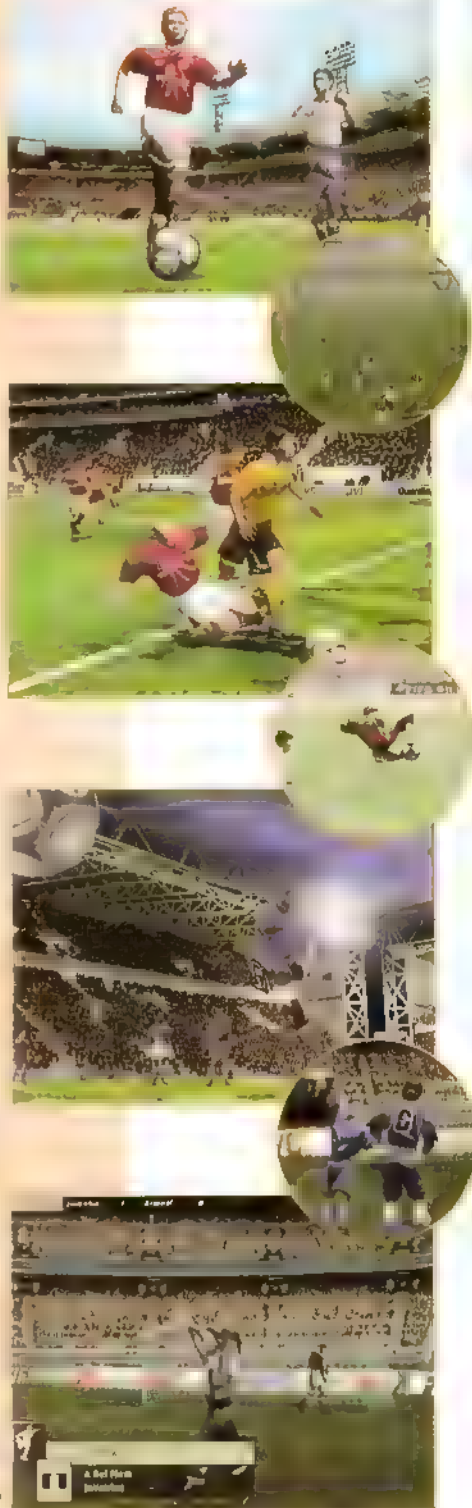
G csoport:

Olaszország, Horvátország, Ecuador, Mexikó. Az olaszokat mindig az esélyesek közé sorolják, ez most sincs másként. A horvátok játékeréje jelentősnek minősül, négy éve a bronz viték. A tequilás srácok már sokszor bizonyították, hogy nem véletlenül kerülnek ki rendszeresen a világkupákra. Az ecuadori csapatról annyit valószínűsíthető, hogy ők is a technikás, mediterrán stílus képviselői.

H csoport:

Japán, Oroszország, Belgium, Tunézia. Azt szokták mondani, hogy nincsen gyenge csoport egy ilyen komoly sporteseményen, ennek ellenére ez mégis annak tűnik. A japánok mindent meg fognak tenni, hogy ne valljanak szégyent a hazai közönség előtt, a kérdés csupán annyi, hogy társaik ebből mit fognak hagyni. A oroszok csapata útjukat állhatja jelenlegi tizenegyk nincsen sztárok híján és egy jó napon bárki számára gondot jelenthet legyőzésük. A beigák és a tunéziak nem nagyon szólhatnak bele az eseményekbe.

Több csoport nincs, de ezekkel is boldogulni fogunk valahogy május 31-június 30-a között. Javaslom már most kezdjük megszervezni a meccsnézésüket, tekintettel az édesanyákra, a barátokra, és a vejük kapcsolatos konfliktusok elkerülésére, de előtte ne felejtsük legelőször megnézni a Csillagok Háborúja II. részét sem!



Gyulimuli / aDaM



TONY HAWK PRO SKATER

„Nem tetszik nekik ruhánk, stílusunk, hajunk, azt mondják, koszos utcagyerekek vagyunk.”
copyright by Mega Sound System, sokaknak Isten

Megmondtam. Nem megmondtam? De megmondtam. Mondom, hogy megmondtam. Egy régebbi Csevegő alkalommal részletesebben is foglalkoztunk a Konzol vs. PC Háborúval, illetve azt kutattuk, vajon érdemes-e egyáltalán komolyan venni ezen emberi elme által kimagyalt virtuális hadszíntér mögöttes tartalmát sejtető eseményeit. Nos, a mögöttes tartalom immár filmfizikai formában is kezünkbe kaphatóvá vált, lévén előrejelzésünkkel szinkronban – lassan mondom, hogy a főszerep megértse – az Activision pontosan ugyanazt az üzleti stratégiát követte, melyet előrejelztünk. „Tony Hawk Pro Skater 3, nőr für Sony Playstation 2 Videospiel System!” Az alkotók már a negyedik epizódon dolgoznak, s ezzel egyidőben a „nőr für” szerződés is lejáratott. Így az ötödik Tony Hawk fejlesztési munkáinak megkezdésekor várható Tony Hawk 4 PC-s megjelenéséig már nem kell hiányt szenvednünk a professzionális szinten szimulált gördeszkázásokban – megjött a Tony Hawk Pro Skater 3, s annak esélye, hogy system crash előtt kerül le a merevlemez meghajtónkról: zérus.

13 + 1

Elissa Steamer, Jamie Thomas, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska, Rodney Mullen, Bam Margera, Bucky Lasek, Eric Kostorn, Rune Gifberg, Kareem Campbell, Steve Caballero, Tony Hawk. Ők a tizenhárom. A plusz egy pedig nem más, mint a hasra esett nyolcas. A Tony Hawk sorozat rajongói már jó ideje a játék ötletes, megunthatatlan szavathasságát, garantált karakter rendszerét, illetve karaktergenerátorát. Azok kedvéért azonban, akik a

legújabb epizód révén találkozhatnak a sorozattal első ízben, álljon itt a karakterek felépítésének bemutatása.

A karakterek felépítésének bemutatása

Aligha tudunk, ha a Tony Hawk sorozat tagjainak ötletes módon megformált karaktereit egyfajta szerepjáték szisztemához hasonlítjuk. Megjedin persze nem szükséges, szó sem lesz HP-kről, XP-kről, sőt a sárkány is csak bizonyos deskák alapján vicsořit orcánkba – ám a Tony Hawk játékokban minden egyes gördeszkás különböző tulajdonságokkal, erősségekkel, gyengeségekkel, s persze vizuális jegyekkel rendelkezik. Karakterünk főbb jellemzői:

Air: ez jelzi, emberünk mennyire is érzi magát otthonosnak a levegőben. Minél inkább, annál több levegőben kivitelezhető trükk használatának lehetősége nyílik meg előtte. Hangtime:

Ollie: a legalapvetőbb trükk, mely ilyen formájában csaknem minden végrehajtott trükk forrásának/előfutának tekinthető egyfajta alapugrás, melynek jelentőségét hamarosan részletesebben is vizsgáljuk. Illetve, érintőképesen már most is: a karakterünk által kivitelezett ollie magassága természetesen ollie képességünkől függ, egy magasan végrehajtott ollie pedig sikeresen bemutatott figurák valóságos tárházát nyitja meg előttünk

mind rámpákon, mind a földön.

Speed: karakterünk gyorsasága. Rámpákon s grindok – erről később – során egyaránt vitális faktornak bizonyul – minél gyorsabbak vagyunk, annál magasabbra szökhetünk a rámpa szélére. Sőt, ha impresszív sebességet párosítunk impresszív ollie-val, úgy jó esélyünk lesz karakterünk helyett is beleszápadni az általa kivitelezett, trükkmentes rámpakürrőbe is.

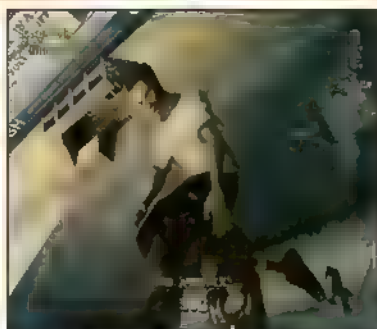
Spin: a jó trükk még jobb trükk, ha forgatjuk. Trükköt forgatni azonban, nem minden esetben könnyű. Magas spin tulajdonság esetén emberünk jóval lendületesebben fordul, megnyitván utunkat a magasabb pontszámok fele is.

Switch: a Num-9 és 7-esek különböző ráálások között válogathatunk, melyek így növelik a kivitelezett trükk eszmei értékét. Így lesz a mezei ollie-ból fakei ollie, avagy a mezei airwalkból fakei airwalk. Ezen figurák így több pontot érnek, ám kivitelezésük fokozott felkészültséget követel.

Rail Balance: a már említett grindok során jut főszerephez, minél nagyobb, annál több eséllyel leszünk képesek „megtartani” a grindot.

Lip Balance: a grindok használatának másik, nem kevésbé látványos lehetősége a kiállítások. Ezek is egyensúly-érteket, mi több: jó egyensúlyérteket követelnek meg. A lip balance így a rail balance-hez hasonló érték, de más





Manual Balance' az igazi inyenek csak egészen ritkán érkeznek négy kerékre – a vérbeli deszkadémon kizárólag az első, avagy hátsó kerekeken landol, megszokozván annak esélyét, hogy a trükk kivitelezése után közvetlen közéről is végigszűrő az egész park talajszerkezetét. Avagy, sikeres kivitelezés esetén megdöbbentően szóróvén ezze: a figuráért kapott pontjainak számát. Az óráegyensúlyozás trükkökkel való kombinálása nem túl könnyű, viszont jó nehéz.

A Generátorról

A Tony Hawk darabokban mindig megtalálható volt a játékosunk kinézetének beállítására szolgáló kis panel-rendszert, mely a harmadik epizód során megújult formában, elképesztő gazdagsággal tesz tenőbiztonságot. Megszámolni is nehéz lenne, hányféle s fajtá sapkát, kalapot, nadrágot, cipőt, inget s pólót kínál a játék a rengeteg karaktertípusra, mely karaktereknek immár magasságát, testsúlyát is megadjuk határozhatjuk meg. Ja, jut eszembe: megfigyelésem szerint a súly változtatásának nincs sok teteje, leggyakrabban nem sikerült észrevehető különbségeket észlelnem a két véglet között. Így az értelemmel karakterek potron-szerkezetében. Divat iránt érdeklődéssel bíró játékosok mindenesetre a művel történő ismerkedésre, mert

karakterünk megalkotásánál kőfejezetlen könnyű megfogadni.

Trükk + Impossiblenek!

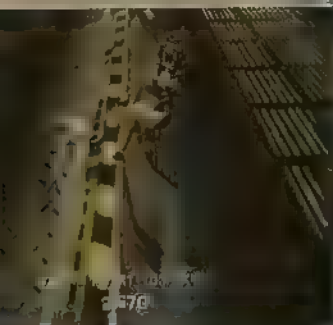
A játék háromféle trükkcsoportot kínál. Flip trükkök: ezek segítségével kivitelezhetők azon figurák, melyek során deszkánk lábainktól elrugaszkodván pörög, forog, hogy aztán – jó esetben – még időben térjen vissza öt kutató cipőtalpunk alá. Grab trükkök: itt figyelgetnek azon mutatványok, melyek közben karakterünk kezével ragadja meg a deszkát, egyúttal igyekezővén a lehető leglátványosabb módon kihasználni azt. Grnd trükkök: ezen figurák lépcső – s egyéb korlátokon, illetve minden olyan felületen, amelyre deszkánk felpattanni kész – használhatóak. Féltreállításra adhat okot, hogy a játék konfigurációs menüje valamint a már játékban használt kifejezések eltérő módon hivatkoznak a kezelőbillentyűkre, s melyek felelősen a fátlyat: IFHLUFH! – Numerikus 2: Ollie. Numerikus 4: Flip. Numerikus 6: Grab. Numerikus 8: Grnd. Innentől már nincs más dolgunk, mint szemrevételezni, illetve aktuális lehetőségeink jegyében, izlés szerint testreszabnunk induló trükk-repertoárunkat. A trükkök úgy működnek, akárcsak a Mortal Kombattal játszanánk. Csinálunk egy ollie-t, majd közvetlenül utána egyszerre lenyomjuk a balra+Flip billentyűt. De jó, emberünk már csinálja

is a Kickflipet! Aztán jön egy lépcső, itt egyértelműen több idő telik majd el az ollie utáni megérkezésig – úgy, hogy Kickflip után belkutatunk egy előre-majd-Flipet, és máris kész első kombó. egy Kickflip+Impossible. Persze meg is forgathattuk volna a Kickflipet 360 fokkal, így módon eredményezvén egy újabb látványos trükköt, avagy egyenesen Impossible-ből grndolhattunk volna fel a lépcső korlátjára, és Kickflipből Manual Balance-re érkezettünk volna le. Na, ezt a vanádot persze Mr Hawk emiétte. Fenti példával a Tony Hawk Pro Skater 3 hallatlan bűverjét igyekeztem vázolni. Hogy hogyan, s miként kamatoztatjuk karakterünk trükk arzenálját, a legizgalmasabb kérdés s kívánság, melyet sportjátékban valaha találkoztam. Szólnunk kell még a speciális trükkökről, melyek akkor kivitelezhetők, ha vad figurázásunk közepette képesek voltunk maximumra torzítani adrenalin szintünket – ennek mértékére, valamint megtörténte a bal felső sarokban látható mutató figyelmeztet minket. Ha jók vagyunk, úgy a mutató vöröslésbe kezd – mehetnek a speciális trükkök. Persze ezekből is létezik egy rakippal, a figurákhoz hasonló módon lebontva. Így minden egyes trükkcsoport mellé dukál a temérdek specialitás. Sokat nem lehet, illetve nem is kell segíteni: még a játékkal most ismerkedőknek sem: egy-két padló után elkerülhetet

lenül ráérünk karakterünk s a deszka viselkedésére, míg azon vesszük észre magunkat, hogy valamely egyszerűbb figurát már álmunkból felébresztvén is letekerjük. Innentől már nincs megállás: előbb-utóbb úgyis csavarunk egyet rajta, avagy a fenti példához hasonlóan, egy másik figurával próbáljuk azt kiegészíteni. A felső határ a csillagos ég.

Jatekmodok

A Free Skate ponton keresztül kedvünk szerinti időtartam erejéig hódolhatunk a gyakorlatnak, technikánkat s felkészültségünket csiszolándó. A kezdetekkor csupán egy helyszín aktív, mégpedig az olvasztóhó. Felmerül a kérdés, hogyan s miként tehetjük választhatóvá a többi helyszínt. Akárcsak a sorozat eddigi darabjaiban, a harmadik epizód során is számolnunk kell a zseniális, egyuttal kimeretlen karrier móddal. Remek – ennek mértékére, valamint megtörténte a bal felső sarokban látható mutató figyelmeztet minket. Ha jók vagyunk, úgy a mutató vöröslésbe kezd – mehetnek a speciális trükkök. Persze ezekből is létezik egy rakippal, a figurákhoz hasonló módon lebontva. Így minden egyes trükkcsoport mellé dukál a temérdek specialitás. Sokat nem lehet, illetve nem is kell segíteni: még a játékkal most ismerkedőknek sem: egy-két padló után elkerülhetet



ami mellel meg öt méter magasan van, s ha rossz irányból közelíted meg, úgy meg is súlsz – persze azonnál kapsz egy új életet, nem kell parázni. Avagy teljesíts tizezer pontot – ez még nem nagy ügy, menni fog. Teljesítsd a Profi Pontszámot: harmincezer! Na, ezt először csak öcsémrel együtt tudtuk kimagyarázni, mert ő úgy gondolt, mint állat – aztán a műsora utána átvettém a kőbördőt, s hallatlan rámpatrúkjaim révén sikerült utrunk a 30260 pontos Bűvös Határt. Hah! Ugy ordítottunk, hogy még a kutya is ugatni kezdett. Kérdés, miért nem szorítottunk csak grindok, avagy csak rámpatrúkkák bemutatására. Nos, mert nem vezet eredményre. Ujabb remek húzás az alkotóktól: minél többször mutatsz be egy trükköt, annál unalmasabbnak találatsz. Teljesen normális, nemde? Ahhoz, hogy magas pontszámot érjünk el, a rendelkezésünkre álló időkeret során a létező legváltozatosabb, leglátványosabb módon kell számot adnunk tudásunkról. A karrier kudarctések „megvolt, nem volt meg” típusú feladatainak ötletessége, illetve megkérdőjelezhetetlen kritizálása – mint amilyen az említett kohós feladvány is – rendkívül szórakoztatóvá, addiktívvá teszik a játékot. Léteznek feladatok, melyek a csoportos gördeszkázás valószínűsíthető esszenciáját ragadják torkon, jó példa a kanadai terep négy-öt kapucnis, deszkás arca. Kanadában többek között nem kisebb feladat vár ránk, mint ezen csókák trükkjeink segítségével történő

elbűvölése. Állat kemény, ahogy meg van csinálva: egy rosszul sikerült ollie-t követően csoportosan rohognak ki minket, még ha „ámátór” módra megragadjuk a lehetséges elbűvölésükhöz vezető, egyes számú mézesmadzagot – nevezetesen a mára módra átszókkenünk az ugrató utáni géppajmúveken – úgy csak a „Ya, yaaaa, whatever” nyilatkozattal nem kevésbé célzatos voltával nyugtázzák ügybuzgalmunkat. Megvallom, még azóta sem sikerült őket elbűvölnöm. De már komolyan kezdenek felpipásítani – úgyhogy rajta vagyok. Szóval, bejövök. Bizonyos kudarctések teljesítésekor karakterünket tovább fejleszthetjük az általunk kívánt irányba. Ezt csak azért mondom, hogy tudd.

Maradhat

A Tony Hawk Pro Skater sorozatot most megjelent, legújabb változata révén továbbra is a fotelegordeszkások legjobb lehetséges választásának

tartom. A harmadik epizód ráadásul azon folytatások közé tartozik, melyek elődeikhez képest látványos grafikus fejlődést képesek felmutatni. Nézzétek csak meg a karakterek kidolgozottságát – mind a tíz újuk fel van építve, ésatöbbi – lyet pedig még FPS-ekben sem sűrűn láthattunk eddig. Üdvözlendő, hogy az alkotók mind az erőművek, mind a soványkáb konfigurációk tulajdonosainak igyekezték kedvére tenni, így lehetőségünk nyílik a távoli tárgyakat elborító kód ki-s bekapcsolására, sőt a modellek részletességéből is visszavehetünk. Ilyen kidolgozott figurákhoz bizony már elkéi a processzorereő. A Tony Hawk Pro Skater 3-hoz hasonló anyagok láttán azonban az ember szívesen tenyészti erőteljes konfigot – ha szeretsz játszani, úgy ez minden kétséget kizáróan a te játékod.

by Gyz



A többszörös gördeszka világajnok által létrehozott alapítvány nonprofit szervezetként szorgalmazza mindenki számára hozzáférhető, gazdag felszereltségű gördeszkaparkok létesítését, gyakorlatilag az Egyesült Államok egész területén. Az elmúlt évtizedek tanúsága szerint a gördeszkázás, illetve annak professzionális szinten való művelése minden idők legpopulárisabb, leggyakoribb extrém sportágává nőtte ki magát Amerika szerte. Becsések szerint 11 millió amerikai állampolgár birtokol, sőt érdekes módon használ gördeszkát, míg a mítikus szerkezetekből évente átlagosan másfél millió darab fe. gazdára a sportág iránt kedvet, elhivatottságot érő amerikai kislányok képeken. Ezen adatokhoz, illetve a deszkások táborának éves növekedéséhez képest meglepően kevés a nyilvános gördeszka parkosítások száma, melyek egész Amerikára jutó felhozatala nem mutat túl a hatszázon. A sport művelőinek helyzetét tovább súlyosbítja, hogy ezeknek fele – még csak nem is nyilvános. Egy a tengerentúlon készült felmérésből kiderül, hogy a gördeszkázást komolyabb santernek művelő emberek nagy része valószínűleg társadalmi hátrányban él, vagyis a szegényebb rétegekhez tartoznak. Magyarországon ez persze meglehetősen meredek dűnéknek tűnhet – végtére is miért zavarna engem az a pár fazon a Nyugatnál, avagy a Jászain? Ahogy Szabolcs cimborám jegyezte meg egy, három deszkással történő éjszakai konfrontációknál: „Á! Te vagy Deep, te Cool, te pedig Underground! Képzeld, dudázt!” Amerikában azonban merőben más a helyzet, lévén ott azért jóval komolyabb hagyományai, s így bizony, jóva. Előbb művelői is léteznek ezen életformának. No persze, a „kutatom magamat a képességeimtel” korban járó emberterencek számára kis hazánkban is van megoldás lehet, ha 160 cm-es testmagasságukból visszavesznek húsz centit via erényes görnyedtetést – aztán ha már meg az oule a kartondoboz felett, ki is lehet menni lazilni. Nem, mintha ezzel baj lenne – normális. Jómagam hét éven át voltam BMX bandita bohó ifjúkoromban, sőt a háztömb körüli egykerekezés rekordját is én tartottam, teszem hozzá 5 (1) körrel. Egy héten keresztül égetl utána mindketten karom. Hja és Martin el so hiszi. Ott tartottunk, hogy hazai s külföldi viszonyok. A magyar gördeszka kultúrának jelen idő szerinti sokkal fontosabbnak tűnik a sportág eszméiségét, gazdasági helyzetét, mint a 100%-osan magánosan való egyenlőség hovatartozásának satirogztatása, semmint azt évtizedekkel ezelőtti gyakorlatok, melyek révén aztán nem csak kartondobozokat, de személygépkarókat is át lehetett ugratni. Isten mentis, hogy bármely honfittasamat erre buzdítanám – ám ettől függetlenül, a komolyabb amerikai játékosok már rég túl van első Volvó és/vagy Mercedes side-ján. Így a két reggeli „nemző helyzet aligha képezheti összehasonlítási tárgyat. Melegpőnk tűnhet, ám Amerikában mindennaposak a gördeszkásokkal való találkozások is. Pedig Laz csak végiggrindolt a pláza

mozgólépcsőjén, ha' most miért ne, ha egyszer tőből husszor megcsinálja?! A Lazhoz hasonló deszkások persze jól tudják, hol szabad, s hol nem szabad. Ám, ahogy Mia kérdezte volt: „Nem sokkal izgalmasabb az, ami nincs megengedve?” Elmondható hogy Amerikában nem egyszerű sportág csupán, ám bizonyos vonatkozásaiban bálhé is a deszkázás. Hát nem móka egekbe szokott adrenalin szinttel cikázni el a rend őre elől? Megint csak azt kell mondanom, hogy ennek kipróbálását sem javaslom. Mégis szökök róla, lévén a tengerentúlon keltezt beszámolóik szerint mindennapos, teljesen szokványos társadalmi jelenségről beszélünk. Ez persze hosszú távon senkinek sem jó – ezen állapotot próbálja orvosolni a Tony Hawk Alapítvány, mely világszerte vonau parkjai révén egyre megerősebb erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy járulékos és deszkás bekében térjen meg – ödö – egymás mellett. A www.skateboard.com címen te magad is belefotóghatálhod hozzájárulási adatot az alapítvány kasszájába, és akkor nem elképzelhetetlen, hogy egy napon Európát is elérjen ezen parkok Tony Hawk különben állat jó fej – van vele egy viláminterjú a jópofa kreditlistában. Tessék benézni, ő az a hosszúkarú, szimpatikus fazon, aki a végén elég erősen beleéli magát a monológjába. Jelenleg 33 éves, három embergyermek apja, s szinte biztosan áthatam, hogy célba ért.

Mindaz, amit tudni szeretnél a gördeszkákról s művelőikről

Megtalálható az igen célzatos, www.skateboard.com webcimen. Izeltő az oldalak tartalmából: „Personal Pro Pages” ha létezik a földön általad rajongott deszkadémon úgy őt itt egészen biztosan megleled. Értelmez, kedvenc szövegek, válogatott fotók járnak minden, itt feltüntetett akrobatához. Trükk-és technikai útmutatók, valamint gazdag felszereltségű tippsorok. Ha még nem tudtuk volna, miért is szaladgálnak a deszkások gyertyával a hatszakjukban, most arra is fény derül. Poénnyik, a gyertya tesleiből lefotott vaszsal kengotik a gördeszkák hasát – így módon a test sokkal jobban csuszlik, valamint annak anyaga is kímélődik. Persze hol másutt is mászhatna koncentrált formában arcunkba a deszka dival, ha nem itt? Az oklál komoly előnye, hogy minden jelentősebb ruha/kiegészítő gyártó és forgalmazó termékeit bemutatja, egyúttal lehetőséget biztosítván az úgynevezett „onlájnn” típusú vásárlásra. Egyébként működik legalábbis a pizzát „onlájnn” is kihozták. Egyéb toplok: „Kifordult boka? Jó esélyed van rá, hogy egyszer veled is megtörténik. Itt megtalálhatod mindent, amit elővigyázatosság címen célszerű s javasolt megtenned. A kaliforniai gördeszkázás veszélyben van. Hány trükköt tud Tony Hawk?” Ésatöbbi. A regisztráció ingyenes, a site felépítése kifejezetten zűléses, míg info tartalom szintjén csupán a professzionális szolgáltatók kinaivalhoz mérhető.





JANE'S ATTACK SQUADRON

Öveket becsatolni, rázós utazás következik. Második világháborús repülőgép szimulátor kizárólag hardcore fanatikusoknak! Röviden úgy lehetne nyilatkozni róla: nagyon nehéz, de legalább nem szép. Kell-e ez nekünk?!

A hogy behelyeztem az install CD-t a gépbe, finoman elkezdett összehúzódni a gyomrom, mint amikor az ember Fehégyen beszíjazza magát a gép üléseibe, és megéri, ahogy a pilóta beindítja a hatalmas motorokat. A kifutópályán (értsd: installálás közben) tovább fokozódott ez az izgalom, mivel a folyamat közben megjelenő képek meglehetősen ígéretesnek bizonyultak. Ez a kifutópálya azonban meglehetősen hosszúnak bizonyult, amelyen képzeletbeli repülőgépem egy Réba kustraktor sebességével döcögött végig. Azonban a hangzatos név tartotta bennem a lelket, hogy megéri a várakozás. Végre a levegőben, vagyis elindul a program. A menünél még nem gyanakodtam, lebeszéltem, érthető, könnyű benne elgáznodni.

Mindehhez kellemes díszlend zene az aláfestés, amely a korhűséget hivatott fokozni. Hát akkor kezdünk hozzá a feltáráshoz. Azt hiszem nyugodtan állíthatom: a JAS irányításához valóban nem árt egy kis továbbképzésünk, akár Taszáron, akár a néhai pápai katonai reptéren. Az irányítással kapcsolatos problémák ott kezdődnek, hogy még joystick használata esetén is számos irányításoberendezést a billentyűzetből kell vezérelnünk. Jömagam nem szívesen használom a botkormányt, így vesztettem pusztán a klaviatúra használatával vágtam neki a légi háborúnak. Kell-e mondanom, hogy felszállni sem igazán sikerült, meg nem megtaláltam az automata pilóta gombját, amely nettűl felemelte a maderát az aszfalttól. Na de ami ezután következett, az maga volt a pokol. Elkezdtem szennit az első fordulón a gép beült dugóhúzóba, s bemutatott egy szakmai szempontból igen csak elítélhető talajfogást egy szántóföld közepén. Ezt követően a hangszórókból érkező artikulátián, ámbár vér-fagyasztnak nem igazán, röhejesnek annál is inkább nevezhető rikoltás hallat szott, a pilótáink szomorú végét jelezvén, sajnos azonban, hogy egyáltalán nem volt szinkronban a becsapódással, és kegyetlen amerikai pilóta legyen a talpán, akinek „talajfogás” után még van ereje kalitkozni. A drámai eseményt azonban kissé abszurdá várasította a

járék közben is hallható vidám díszlend zene. Ezután első dolgom volt ezt kikapcsolni, amelyet javaslok mindenkinek, még azelőtt, hogy először kigurulna a kifutóról, mert ha sokat nem is javít a játékműnyen, legalább nem idegesítő. Persze a többi is érdemes lejjebb venni, mert a már fejtetőn emlegetett szinkronizáció a repülőgép motorjainál is fennáll.

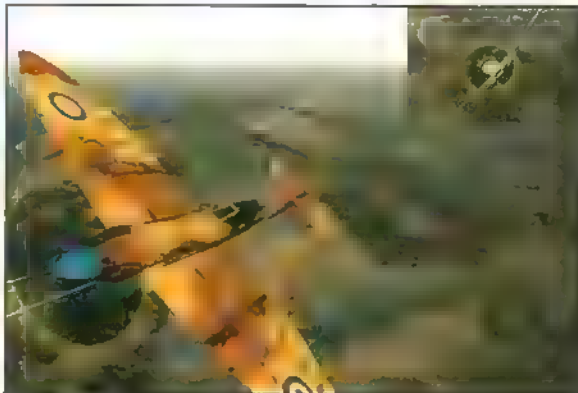
Gráfika

Ez egy igen üdvözlendő cselekedet lenne, ugyanis a Jane's Attack Squadron grafikájára számos játékos találhatók a szódás-csok nagyszótárában. Emberek, hogy 2002-ben ilyen játékkal találkozunk az ember pláne PC-n, ehhez komoly merészség kell. A talaj még nagy magasságból is olyan piteles, mint egy jókai nyolcvanas évekbeli játéktérmi Pac Man automata, a repülővel még nem lenne olyan komoly a gond, ha nem úgy zuhanának bele a földbe, hogy egy nettű négyzetet szakítanak ki belőle minden esetben. Ja, meg ha a gépágyuk lövedékeit nem pompáznak szemfájdító narancssárgában. A külön beállítható blackout illetve redout effektet hangszírozottan érdemes kikapcsolni, ugyanis a Win 95 képernyő-kiműlt, de talán még Kudlik Józsa Delta csúszmórának formát is érdemesebb lett volna betenni a szimulátorba a helyett a rettenet helyett, amelyet a Xicat emberkái blackoutnak neveznek. Két szóban összefoglalva: siralom.

Ennyi gyász után nézzük, hogy mit

is tehetnénk a mérleg másik oldalára, a „pozitív” sarányra. A Xicat hangzatos reklámszöveget tizennégy repülőgép-típus említenek, ez dicséretre méltó, külön kiemelve, hogy ez az egyedüli repülőgép-szimulátor, amelyben helyet kapott a JU-88-as bombázó is. Külön érdekessége a programnak, hogy azokon a küldetésekben, ahol ezekkel a félélmestes gépmadarakkal kell a célpontjainkat rommá bombáznunk, változathatjuk a nézetet a gépen belül is, amely udlí színtölts a játéknak. A bombák roddását akár a bombaöbölből is végignézhettük, persze kérdés, hogy addig ki irányítja a repülőt.

Bár a készítő buszkén hirdetik a valódi 3D-ben megalkotott pilótátlukékat, a látvány meglehetősen kiábrándító. A műszerek működnek, azonban kinek van ideje a kicsiny mutatókat figyelni, amikor attól izdaz la a háta, hogy egyáltalán a levegőben tartsa azt a nyomorult gépet. A missziók közben látható tájakat állítólag muholdás képek alapján mappetták be, nem kevesebb mint egymillió négyzetmérföldnyit. A nap kérdése: erre mi szükség volt, mivel, ha megpsinálják volna igényesen, akkor talán csak DVD-n tehetett volna kiadni a játékok, így azonban a világon semmi értelme nem volt, a szépmélték F15 szimulátorban szebb volt a talaj, mint a Jane's-ben. Megállapíthatjuk, hogy még az előző Jane's WWII Fighters-hoz képest is randa a grafika, és a mai standardoknak megfelelő IL-2-nek a nyomait meg sem közelíti. Az igazat megvallva – fikozikus mélységbe fogunk





Pályafutásom során egy kézenem meg tudnám számolni: hány repülőgép-szimulátorral voltam képes húzamosabb ideig játszani. A gond elsősorban a hatalmas gépégyéből adódott. A Jane's Attack Squadron beváltja a hozzá fűzött „reményeket” – szaggatás orra-szájba. Ami az én gépem nem meggepő, de sokkolt. hogy még csak nem is a legújabb Geforce 4-es kártyákon sem kúszik az fps a folyamatos látványhoz szükséges élmény közelébe... Mindezek mellett a látvány világ messze nem Őti meg a kétféle kettős szívnál.

De kánaazhatjuk tovább a fekete levest: alig tizoldalni leírás, kevés játszható pálya, döcögős kezelési. Ezek még nem jelentenek egy játék halálát, a kisebb nagyobb problémák nem mindig adódnak össze. A legkomolyabb hiba, ami egy komoly szimulátorban előfordulhat, az irreális repülési tulajdonság. Itt ez megvan, mint említettem sok más aprósággal együtt – hogy elkerüljük a nehézkes eltávóli tásai járó problémákat, a megoldás: fei se tegyük a gépünkre.



most mérülni – komolyan elgondolkodtam rajta, akárcsak a hollywoodi B-movie-esetekben, hogy amikor a készítő az Jnnepélyes sajtóbemutató előtt, vagy akár éppen ott megszemeleik alkotásukat, vajon miért nem tűnik fel nekik, hogy kváló minőségű ötvent alkottak?

Hárv

Azt gondolná az ember naiv fia, hogy ha valaki leüli valamit csinálni, akkor előtte tájékozik az adott területen. Megnézi, hogy a konkurencia hasonló terméké hogy néz ki, mit tud, mire lehet számítani arra felé a jövőben, mi az amit a közönség sikeresnek talál, mi az amit nem, és ezek alapján kezd el összerakni a saját kis alkotását. Ennek dacára a Jane's Attack Squadron-ban olyan ziccereteket, akárcsak mondani kötelező tartozékokat hagytak ki, mintha legújabbis egy autógyárban nem raknának abroncsokat a futószalagról legördülő autókra, mondván gurul az így is. Ennek fényében senki se keressen olyasmiket, amelyek teljesen megzokkoltak még akár régebbi szimulátorok esetében is. Ilyen a pilóták előmenetelét rögzítő kameramód, amelyen a sikeresen avagy sikertelenül végrehajtott missziókat, a brutálisan legyilkolt ellenfelek számát, illetve az esetleges kitüntetéseinket követhetünk figyelemmel. Ez a JAS-ból teljes mértékben hiányzik, de ez már valójában nem sokat zavar, ugyanis nem hinném, hogy vannak odakint olyan elszánt alakok, akik annyit időtöltenének ezzel a rettenettel, hogy ilyen hiányosságok feltűnjének nekik. Valószínűbb,

hogy az első fél órány: szenvedés után kíméletlenül kattan majd az eger az Uninstall opcióra, annál is inkább, mivel a drága szoftver saját bevallása szerint – a főhílyék számára készített installáló menüben, amely a világban semmiálla módosítást nem engedélyez – megelégszik csupán 600 MB-nyi tárhellyel, azonban a valóban hatareteréket átlagolva ez nagyjából 950-980 MB-nak felel meg, ugyanis az én gépem több mint 1 gigát foglal el, amelyet azért már a Medal of Honor-tól is kicsit sajnáltam, akkor ellenére, hogy az egy 2 CD-s, a legkényesebb igényeket is kielégítő háborús játék. Ez meg...

A kusóségekre már felesleges is kitérni, azonban leírom, hogy mindenki tudja mire számítson, ha odáig merészkedik, hogy súlyos ezreket cseréljen ki a Jane's-ért. A játék dobozában egy nettó 16. ismétlem 16 oldalas könyvecskét találunk – ha jól emlékszem, jónyám elektromos habverőjéhez hosszabb gyári leírást adtak – amelynek információtartalma alulmúlja a Fókusz egy átlagos adását. A program készítői az intelligens megoldások jegyében oldották meg a problémát, a játék önmagával együtt installál egy 75 oldalas „mega-kézikönyvet” is, amely azonban vajmi keveset segít a játék közben felmerülő problémákon, azt pedig, hogy ilyenkor megannyiszor kiéljünk a misszióba az információkat olvasni, rövid távon degeszseomláshoz vezet. Egy hasonlóan kedves ötlet a játékból. A második világjáború jegyében a repülések során a célzóberendezés nem más, mint egy fullextrás HUD, vagyis a modern

vadászgépekben a pilóta szeméi elé vetített célkereszt, amely követi a mindenkor célpontot. A hivatalos web-site-on ezt az ellentmondást azzal egyeztetek feloldani, hogy ezzel csupán a kezdők számára szeretnek volna segítséget nyújtani, hogy könnyebben elsajátíthassák a vadászgépek és bombázók tökéletes irányítását...

A Jane's Attack Squadron készítése közben gondoltak a kellőképpen verszomas – és a fentiek ismeretében kellőképpen mazochista – belső- és egyébi építészetre is, ugyanis küldetészerkesztőt is alkottak a játék mellé, amelynek segítségével bárki kénye-kedve szerinti hadszínteret készíthet a megfelelő terep- és egyéb tárgyakkal, ellenségekkel, lövészokkal, sőtöbbséggel. A szerkesztőhöz egy – a játék sajátját magasban felülmúló – kézikönyv áll rendelkezésre, amelyből bárki – ha nem is könnyedén – elsajátíthatja a háborúzás művészetét és a leggyorsabb stratégákat megszervező haditerveket észlelhet ki az ellenségek elpusztítására.

Összefoglalva a fentebb leírtakat, valamint, egy a közelmúltban elhangzott politikai szöveget parafrázálva, a Jane's Attack Squadron készítői „sokat tettek bele a programba, de nem elég”. Az agresszív reklámkampány, amelyet a játékok jegyző Mad Doc Software, valamint a fejlesztő Xicat a weboldalaon folytatott, az első pillanattól megbuliik, amint valaki testközelből játékményeket szerez a JAS-al. Mindezek után – ismét csak elmékedés következik – joggal mérülni fel a kérdés, hogy 2002-ben miért engedik meg maguknak a szoftvergyártó cégek, hogy ilyen munkát adjanak ki a kezük közül, ugyanakkor mi az, amitől elvárják, hogy a programnak sikere legyen a piacon, illetve mi az, ami elhitet velük azt, hogy a munkájuk nem volt hiábaváló. Kíváncsi lennék rá, hogy annak ellenére, hogy jön a nyári uborkaszézon, amikor nem nagyon jelennek meg új termékek a pácokon, ki lesz az, aki a napsütes és a friss levegő helyett azt választja majd, hogy megpróbáljon egyenesben tartani egy vadászgépet a pixeles, hanyagul kidolgozott szántóföldek felett, még akkor is, ha azokat műholdas szkennelés alapján tették bele ebbe a borzalomba.

Dave





CARNIVORES CITYSCAPE

Azt hiszem, ki merem jelenteni felelősségem teljes tudatában, hogy manapság amiben dinoszaurusz van, az jó egyszerűen nem lehet. Már a Jurassic Park második részénél felmerült bennem eme gondolat, de akkor még elfogadható indoknak tűnt, hogy nincs másról szó, mint az ehhez filmesekről.

A játék, ami ebben a hónapban a VIP mellett még érdemes a „borzasztóan bugyuta” képesítésre, az egy dinoszauruszok körül forgó (tulajdonképpen) FPS játék, bár én inkább használnám az FPB (First Person Biter)-megjelölést. A neve eme szép és remélhetőleg tiszavirág életű mesének: Carnivores Cityscape. Első körben a klasszikus 90-es évek közepén megjelent Alien vs Predator-ra emlékeztetett, mert ebben a történetben is ki lehet választani, hogy a dinókkal kívánnunk játszani vagy esetleg pontosan őket szeretnénk irtani.

A program első ránézésre még nem is lenne jeszű, bár az installálás alatt nálam rengeteg pop-up ablak jelentett és ez megvalloim őszintén kicsit felhúzott, mivel ha az ember otthon a saját gépén nem kíváncsi semmire, csak arra a frávra játékokra, akkor miért kell mindenféle teszttel és közvélemény-kutatással macerálni.

No, ez azért annyira még nem lett volna gond, de sajnos elkezdődött a játék, és én azonnal tudtam, hogy oda a jókedvem végleg, mert precíz, bár teljesen értelmetlenül, a gép kiírja, hogy éppen mit tölt. Most a textúrákat, most a fényeket, most a hangokat... stb. Ezt talán azért tettek bele a készítőik, mert ők is érezték, hogy ez az 1 perc kicsit sok, amit végig kell várnunk, így inkább megpróbálták elterelni a figyelmünket.

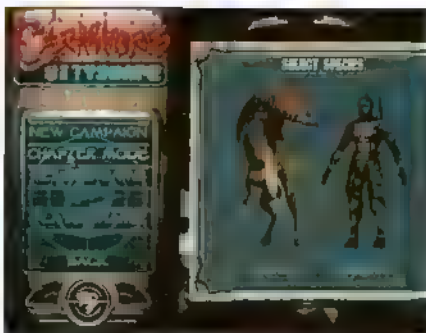
Ha kiválasztottuk, hogy melyik oldalon kívánnunk harcolni, következik az első kudarcs, melynek a tartalmi része rövid uton meg fog minket győzni afelől, hogy ez a program sok mindenre érdemes,

csak játékokra nem. Egy Quake engine segítségével sikerült létrehozni a mozgást, ami nagy dolognak számított jó 4 éve, ám azt kell mondanom, ez a mozgás már több, mint elavult manapság. Ha dinoszauruszt választunk, akkor ráadásul még fegyverünk sincs,

sőt szerintem kifejezetten nehéz dolgunk lesz, mivel baromi kompilkált megvárni az embereket, akik viszont egészen lőnek ránk a kis fegyverükkel. A feladat alapvetően a túlélés, így nem szeretnék nagyon belemenni a játék küldetéseibe, már csak azért sem, mert akinek ez tetszik, annak meg szeretném adni azt az örömet, amit egy ilyen játék végjátéka közben érezhet megismerve a küldetéseket lépésről lépésre.

Szóval...nem elég, hogy az emberek lőnek ránk, nekünk meg csak karmunk van, ráadásul karakterünk mozgása kicsit kockásra sikerült, magyarul: nem lehet kifinomultan irányítani és ezzel nemhogy messzről nem tudunk okozni (esetleges fegyver használatkor feltéve, hogy emberek vagyunk épp...), de a közelharcban még meg sem tudjuk harapni azt az istenverte ellenfelet. Ha ez mégis sikerül, akkor gyorsan meg kell nyomni az E-gombot és akkor egy baromi ronda, ám hangban rendkívül gusztustalan animáció megmutatja nekünk, hogy miként is falalozunk épp az ember husból. A textúrák annyira rondák, hogy nem is értem, mit tőlőget ennyit a gép rajtuk. Tény, hogy 800-as proom van, meg csak egy GeForce 2-es kártyám, de akkor is!

Talán apró pozitívumként meg szeretném említeni, hogy a hangok jól

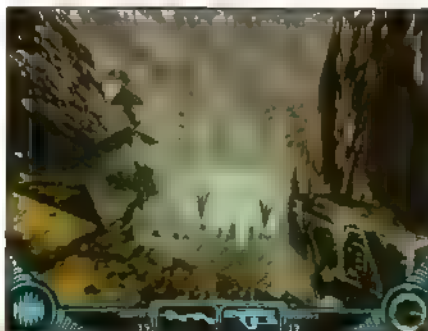


sikerültek a játékokban, de sajnos ez eddig kevés ahhoz képest, hogy az ember karakterünk és a dinó játékosunk teljesen egyformán mozog. Mindegy, hogy kivel játszunk a mozgás ugyanolyan lesz mindenkinél, legyen az sebesség vagy gyorsaság.

Bizonyára ti is érezték, hogy nem igazán írok semmi konkrétumot a programról. Ez nem véletlen! Egyszerűen már ez is sok, amit eddig írtam és nem igazán értem, hogy miért került ez a főmédvény a piacra. Talán azért, mert épp valaki félbehagyott egy játékfejlesztést jó 3 éve és úgy gondolták, hogy jó jön egy kis dinó-világ, de komolyra fordítva a szót, mindenképp pénzkidobás erre a játékokra beruházni. Jó, hogy akad egy ilyen rovat, mert ha én puffogok itt és azt ti pár ezren elolvassátok, remélhetőleg megkímélték magatokat az adrenalin robbantó élményektől, melyeket egy tesztelőnek el kell viselni. Ez a játék is leginkább azért idegesítő, mert nem egy alapvetően új ötletet próbáltak a piacra dobni. Hanem egy jól bevált dologt szerettek volna fel dolgozni, de ez is silányra sikerült. Így viszont kizárhatjuk a játék készítőit a közönségszimpontuságot, ami viszont kizárja a játékot nálunk.

adAm

Végfőzet: 45%



VIP

Rendteleg okból lehet egy játék rossz. Én még azt is el merném látni, hogy minél fejlettebb a számítástechnika, annál több lesz a rossz játék, de ez is csak részben fedné a valóságot. Mondhatjuk azt is, hogy minél erősebbek ezek a játékok, annál feltűnőbb, ha egy-egy kilóg a sorból.

Igy vagy úgy mindig meg lehet majd magyarázni, hogy mitől válik egy játék igazán rossz próbálkozássá, de azt sosem lehet kimagyarázni, ha az embert egy játékkészítő cég egyszerűen hülyének nézi! Márpedig a VIP készítői nem tudom, hogy melyik bolygóra voltak kedvesek elkészíteni erre borzadályukat, de azt kell mondanom: sikertelenül adtak a szívnak és tartalomnak.

Próbáljuk megközelíteni arról az oldalról, melyről minden egészséges, varrót férfi próbálná: a nők oldaláról. A játék ugye a jól ismert, a már-már itthon sikeresnek (kint bukottak) számító sorozat, a VIP játék verziója.

A történet szerint Pamela Anderson kis testőr vállalkozása itt is nehéz helyzetbe került: meg kell védeniük valakit. Juj! Ettől kezdve a játékban nincs is más dolgot, mint irányítani a (leginkább) női főszereplőket és véghezvinni a küldetéseket. Ezek a küldetések szinte kivétel nélkül bugyuta és feltűnő játékos fejtörő egyenesen megalázó dolgok lesznek, melyekre még vissza fogok térni, de egyelőre próbáljunk pozitívumot találni a programban.

Talán az installálás: képernyő alatt a csajok képei. Ennyi!... Rádacsúli nekem személy szerint úgy tűnt, hogy a grafikusok alapvetően jó munkát végeztek, a bevezető képsorok alatt egészen színvalásra sikerült a kaliforniai tengerpart naposított épületeinek a bemutatása, és valójuk be: a hölgyek „kannál” is szépen néznek ki, még így digitálisan is.

Pontosan ezért nem tudom megérteni, hogy mit akart az Ubisoft akkor, amikor ezt a szinte díltétánsoknak szóló játék-

mentet kitalálta.

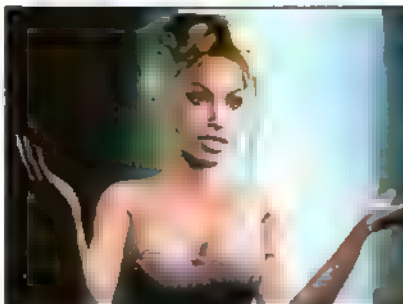
Szóval, ne húzzuk tovább az időt kezdjük el a játék elemzését. Egy vérbeli VIP-rajongónak mindössze 8 gombot kell megtanulnia használni: a számítógépet, illetve egészen pontosan négyet és ha isteni tehetség is szorult az ujjába, akkor az egerrel is tudja váltani a második négy gombot.

A játék küldetési szinte kivétel nélkül a következő rendszerben működnek: elindulunk az egyik szereplővel, aki kis magas sarkú cipőjében tipog a macskaköves Venice-i tengerpart szőke nőkben áztatott utcán. Megjelennek a rosszfiúk, akik körbevesznek minket, mire nekünk egy dolgot kell tennünk: megfigyelni, hogy a gép milyen mozdulatot ad meg nekünk kötelező mozgásként, és az ahhoz szükséges gombkombinációt benyomni!

Igen, jól látjátok, a gép mondja meg, hogy mit nyomunk meg és mikor. Nincs ám olyan utópisztikus álom, hogy esetleg mi dönthetjük el, miként is kívánjuk felvenni a közeledő és szeretett ellenfelekkel...nem-nem!

Ez alapjaiban gyalázza meg már azokat a gameket is, akik még C-64-en döntögtették el, hogy melyik oldalról kívánják kelőni a Beach Head-ben a tankokat, pedig az sem volt túl fejlett kiadás. Felemlerhet bennetek itt a filozofikus kérdés: innentől kezdve miért is számít játéknak a történet, hiszen nincs ebben semmi játék? Bocsánat! Vani! Meg kell tudni nyomni gyorsan azokat a gombokat, melyeket a gép kár nekünk és ez elég izgalmas, mert, ha ez nem sikerült, akkor bizony jaj nekünk!

Na, jó, jussit talán szőrösszívú vagyok, hiszen a második feladatunk már lövöldözés lesz, amihez az egeret kell



használnunk, hogy a jól megszokott FPS-rendszerben lövünk, ám úgy vélem, hogy jobb lett volna, ha ezt inkább nem is tesszük bele a kollegák a játékba, mert annyira felháborítón bugyuta. Manapság, amikor Jedi Knight 2, Unreal vagy Counter Strike van, egyszerűen megmagyarázhatatlannak tartom azt, ha valaki mindegyikre meghal, akkor honnan lövök.

Egyszerűen a program nem ismer sem fejlődést, sem váll-fővést... semmi olyat, ami manapság egy minimális feltétel lenne egy ilyen játékhoz. Nem is nagyon idegesíteném fel magam ezzel a borz-

almas... Bocssáztok meg, de nyugodtan ki merem állítani, az elmúlt 5 évben, mióta az 576 stábjában tevékenykedem, egyszerűen nem találkoztam olyan játékkal, ami ennyire kiakasztott volna, nem csak azért, mert igénytelen és ötletszegény, hanem azért, mert ez nem játék, ez egy jól megkonfigurált megvezetése a szerencsétlen játékosoknak, de ez nem a gép előtt történik, hiszen meg kell venni azt a fránya programot, hogy kipróbáljuk, jghogy vigyázzatok a boltokban! A VIP dobozán domborodó szép idomok csak azért vannak, hogy eladjanak egy olyan silány játékot, amit egy 5 éves gyerek is messze felelmul ha adtok neki billytyűzetet és Turbo Pascal-t.

Végítélet: 25%



BUDGET JÁTÉKOK

„Héjahéja hóóóó, mexikóóóó, toxikóóóó!” – dalolta volt az Isteni Yoga-Turnovszky. A múlt havi számban bemutatott Kick Off 2002 révén ugyan úgy tunhet, napjainkban már semmi esetre sem vehetőek komolyan a kizárólagos játékkélményre koncentráló labdarugós-szimulációk, az elmúlt szezonok két alapdarabja végett egyértelműen cáfolhatjuk ezen megállapítást. Meg is tesszük.

A Sega Megadrive kultikus focija 1997-ben mutatkozott be PC-plafonra is. Emittett labdarugós-szimuláció megjelenését többen is hajlamosak a PC-történelmében értendő ielektani vízválásokként értelmezi, elvégre a fokozatosan erősödő hardver révén már kifogástalan adaptációk születhettek. A Sega-játékát rendkívül ügyes irányítás-szisztémája különbözteti meg kortársaitól. Akár a korai Kick Off-ok alkotói, a Sega World Wide Soccer készítésében részt vállalt fejlesztők is az egyszerűsítésre törekedtek, ám: az egyszerűség nem minden esetben egyenlő a primitívizmussal – lásd Kick Off 2002, ahol egyetlen billentyűvel kéne érvényesülnöd. A Sega World Wide Soccer három akciógombjának buzgó kombinálása minden sportközvetítésekben s grondon látott figura kivételzését lehetővé teszi, így máig is jobb választás lehet, semmint a mult-ho dereken keletkezett Kick Off-támadás.

Hozzá tartozik az igazság, hogy csak a tudatos alapjáték során hajlandó megmutatni a viadól-vonzerejét. Remek szavatos-ságot igerő irányítása kellemes szolgáltatásokkal párosul, lévén az anyag-minden tud, amit egy focinak tudnia illik – a műfaj-savát borsát jeveztő többjatekos módon tul adott itt mindenféle s-fajta bajnokság, selejtező, míg a Sega-

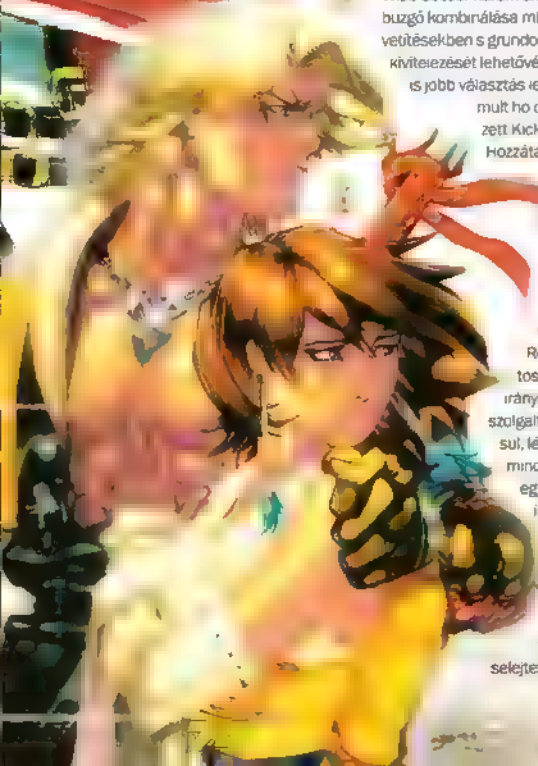


World Wide Soccer grafikája máig is élvezhető hatást kelt. Csak nézni kell.

86%
Ár: 1999 Ft

- World Cup 98 - megjelenésének dacára is roppant kelendőnek bizonyul. Grafikus szempontok szintjén tárgyunk egyébként még rá is ver az EA műhelyben keletkezett opponensre: valós időben számolt ányékok, animált, s nem is különösebben visszaszűrő közönségmodell, s az időjárás tényezők széleskörű implementálása jellemzik az anyagot. Ezek napsütés, Eső, Hó! Villám! Mármost ami az égboj jön. Félelmekre nincs különösebb ok, a stadionok rendelkeznek villámhárítókkal. Az effektus mindenesetre máig is tet-szetős hatást kelt. A World League megjelenésekor már elsődleges szempont volt a prezentáció színvonala, illetve az egyéb szolgáltatások megoldása. Ilyen például a visszajátszás. Nos, van benne visszajátszás, sőt egész használható – a műmajdani megszállokkal elökt valóságos álomgól-snítek megrendezésére nyílik lehetőség. Egyszer régen én is csináltam, bár azóta system-crash volt. A mű, mint az címéből is

Nyakunkon az újabb világ bajnokság, ahogy nyakunkon volt az négy évvel ezelőtti is. Az Eidos 1998 májusában dönt: a rangos sportesemény apropóján maga is pályára lép a fociszimulációk akkor még jejtészatlan meccsén. A World League Soccer '98 elsőik között hasznosítja a motion capture technológiát egy foci-szimulátorban, a felvételek alanya: Les Ferdinand. Annnyit tudok róla, hogy focista. Valamint azt is, hogy többek között roppant technikás/veszélyes fejezéseiről nevezetes. Az uszeru eljárás révén elképesztő élethűség jegyében mozgó karakterek minőségi játékkélményt szavatolnak, mely még az akkori Electronic Arts foci-



sejthető, első sorban a '98-as világbanokság modellezésére koncentrált. Az akkori mezőny minden egyes csapata, játékosai itt figyel – úgyhogy semmi akadály, hogy újrairjuk a foci történelmet. Sem annak, hogy ne tegyük. A darab tulajdonképpen felhozatala ugyanis nem kevesebb, mint 190 klubcsapatot számlál a Rest of the World kitétel alatt szereplő kiönlőtmények révén pedig még arra is esélyünk lehet, hogy magyar ifjókoc képezte csapatoakat állítsunk csatasorba. Ily módon elmondható, hogy máig is teljes értékű, abdarúgós játékokról beszélünk, melyeknek a vérbeli futbalmán eleve képtelen ellenállni. Na, sorozat!

88%

Ára. 1999 Ft

Napjaink egyik főbb, Lithtech kódjű FPS motorja olyan játékoknak adott már életet mint a No One Lives Forever avagy az Aliens vs Predator 2. Az engine előfeltehetően érdekes: a motor korai fejlesztési munkálatait a Microsoft finanszírozta, terve szerint létrehozván a mindenki számára ingyenesen használható, pófozható FPS platformot. A Lithtech képességei azonban csak korának vezető motorjaihoz hasonlíthatók, így a fejlesztést végző

Monolith egy, az új engine-el készült bemutatkozó projekt elkészítése, majd a motor licenszelhetősége mellett dönt. Tréfát nem ismernek: a munkálatok során két szakaszra osztott brigád egyik fele javában dolgozik a Lithtech bemutatkozó játéknak, míg a másik alkotó a Monolith gyongyszemének, a Bloodnak folytatását készíti. Az eredmény: a manga ikatu Shogo, illetve a holló/hetedik féle érzelmilággal spélélt Blood 2: The Chosen megjelenése között mindösszesen egy hónap telik el, sőt: mindkét játék roppant kedvező fogadtatásban részesül – a licenszelhetőség ideája abszolút életképesnek mutatkozik. A Microsoft eredeti tervét tovább bonyolítja, hogy a vezető FPS fejlesztők – beleértve az ID-t is – perekkel fenyegetőznek, amennyiben a szoftverörös továbbra is mindenki által használható motort kívánna piacra dobni. Értelmezés szerint, az így módon tonnaszáma keletkező FPS szemetek s botlások alapjaiban kezdenék ki a műfaj presztízsét. S hogy a Shogo kikezdi-e a manga presztízsét? Érdekes, mielőbbi megválaszolóst sungeto kérdés.

A Monolith Lithtech-el való bemutatkozása a mai napig utódo hatáso MFPS-t értsd: manga FPS – takar. Az anime

s manga jegyek három fronton képviselték magukat: egyrészt mind a szereplők, mind a játékvilágban ábrázolt modellek „mangaul vannak”, míg a Shogo a Battletech univerzumból megismert, hatalmas robotokban s szerkezetekben is bővelkedik. Alighanem a Shogo az első, 3rd person és 1st person alapu játékmotort egyaránt tartalmazó FPS darab, lévén a robotok iránylása előbbi mód jegyében történik. A kor FPS kínálatát jobbra a „Egyedül a Világ Ellen” irányvonal jellemzi, így a Lithtech bemutatkozó játéknak anime ihletettségű története, árnyalt karakterei a kor piacára pezsdítő, egyszerű hatást gyakorolnak. Mindazok, akik játszottak az Onival, avagy a Phantasy Star Online-al, képet alkothatnak a Shogoban is ábrázolt jövőképről. A mű elsőik között képes hatalmas, belátható területek megjelenítésére s kezelésére, míg a készítőik szerint optimális konfiguráción a motor elbolyogul 90 animált modell élettelével s Maig is egyszerűen mondható a Shogo robotjainak Transformers-öröksége. Ha már mindent s mindenkit szétlőttél: ami gonosz, s nem leszel egyébe, eliminálható entitásra a körzetben, úgy robotodból típus szerint alakíthatatsz repülő, sádkot, tankot, voltaképpen bármit, ami az alkotóknak éppen eszébe jutott. A kérdés adott – vajon miért is jó ez? Nos, ilyen formában jóval gyorsabban haladhatunk. A Shogo karmány módját alkotó kuldések egy két csoportra oszlanak: ember, illetve gép alapu missziókkal kell számolnunk. Előbbi során a más FPS-ekből már ismert, kulcs/kapcsolókeresgés, térképfelderítés jut feladatunkul, míg a vasdögök nyomába ülvén irányított, még ma is élményszerűnek mondható „Industrial mayhem” veszi kezdetét. Élmésem szerint nem ritka, sőt kifejezetten gyakori a „megszűntek, majd felerdíték” irányvonal. Azaz, első körben rendet lesznek a rossz gócéban, majd robotunkat a sarkon hagyván, belurdi számoljuk fel a maradék ellenállást. Az sem rossz, hogy lehet várost rombolni, gonosz emberkéket tizemeletnyi magassággal szembe kényi szét a szájoer-felhőkarcoklók, sőt a hullagyalazás lehetősége is adott. Nem mintha egyike lehetne ez legfontosabb elvárásunknak egy FPS-el szemben. De mivel benne van, úgy elmékedésünkben is benne van. Végzőként idézzük fel Koronczai Gáspár Shogoró alkotott konkluzióját, lévén az mit sem veszített aktualitásából az azóta eltelt évek során. Így van: „Ha valaki szereti a „3rd First Person Shooter stlust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelenségétől, az csapjon le rá.”

90%

Ára. 1999 Ft

Biff Proton



EMPIRE EARTH



Egy mű, mely 500.000 évre való játékdövel kecsegtet, jó eséllyel tart számat érdeklődésünkre. A Sierra által publikált Empire Earth óskortól nanokorig modellezi anyabolygónk viharosabb napjait, s immár hozzáférhető a mű magyarított változata is. Egyet fizet, kettőt kap! Legalábbis kompakt lemezből bízatosan. Feladatunk a magyarított változat felfelejtése, míg a mű elindítása a csomagban mellékelte eredeti verzió behelyezése után lehetséges. Kellemes kontúrozó: a magyarítás tulajdonosa elapból szent tesz az eredeti, angol nyelvű változatra is. Az Empire Earth kampánykultúráit sokat építenek a narrátori kommentárral támogatott magyarázatokra – ezek során kapunk felvilágosítást a modellezett történelmi érá, valamint feladataink természetéről. Itt mutatkozik meg először, érdemes-e komolyan vennünk egy honosítást. Az Empire Earth-t feltétlenül érdemes, lévén a kommentációk beolvasását „prízsionalizáció” – copyright by Hofi – színészekre bízta, kik ilyen minőségben sem illuzió, sem a magyar nyelvű honosítás műfajának alapvető presztízst nem rombolják. A küldetések java része ráadásul történelki központi irányvonalakkal párosul, így számtalan szor lehetünk szem, ám esetünkben nagyobb jelentőséggel bír, futtanul is hosszabb, rövidebb dialógusoknak. A magyar nyelv érdekes – nos – dolog, ám, míg szerkezeti felépítése révén az egy mondatba implementálható információtartalom mértékét viszonylag könnyedén tolhatjuk az optimális körülmények között is befogadható határérték felé – lásd most – addig a rövid, funkcionálisra törekvő szöveges megjelölések nem minden esetben fekszenek neki. Beszélünk itt a kezelőfelületekről. Angolul ugye remek, hogy: „recruit: archer, costs: 40 wood, 20 food, 1 inhabitant”, ám: „leképezés: íjász, ár 40 fa, 20 ételme, 1 lakos” – idegennek hangzik. Az Empire Earth magyarítását végző emberek szerencsés módon maguk is felfigyeltek ezen sajátosságra, egy a honosítás kezelőfelületén olvasható ikonok magyarázatait érezhetően is nagy gondattal szabták át anyanyelvi formák szerint. Ez jó. Nagy kár, bizony nagyon nagy kár hogy az eredeti Empire Earth SEM bővelkedik egység-szinkronizáció tárgyában – nő városlakó, hím városlakó, mindkettő produkál két „yes” meg két „of course”, és jók voltakunk. Így hasonló a helyzet a honosítás során is, jöhetnek az alkalmazott színeszek itt is kitűnően teljesítenek. A női versenyző „gen”-je

és „segíthetnek”? „je például egyértelmű bejövés. Másat mondjuk nem is mond, de éppen ez benne a jó. Elvégre, mi más is kellene mondania/kérdeznie az Ideális Nőnek? Például azt, hogy „plét, vagy turógombocot?”

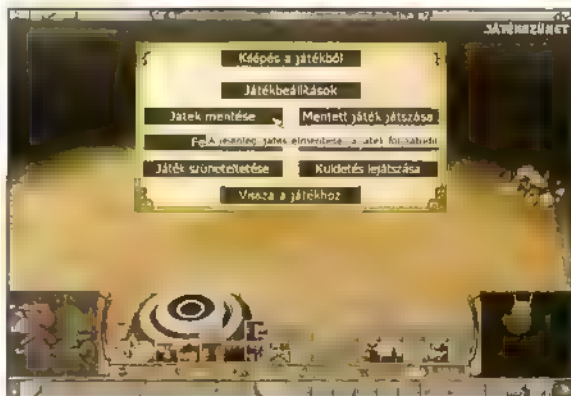
Rendkívül fontos szempont lehet a honosítással érkező kézikönyv alapvető színvonal, így göröcső alá helyezük a honosítással érkező kézikönyv alapvető színvonalát. Nos, a kezünk között valaha megfordult, honosított kézikönyvek legvaskosabbika ez: valamivel több mint 240 oldalt számírt a drága, s ebbe bele sem számít a beírt. Ha honosított kézikönyvhöz jutok, először öletszerűen utóm fel valamely oldalra, s olvasok így teszek most is, vizsgálód: 106. oldal, Csata. „Ahogy a való világban, úgy az Empire Earth-ben is léteznek szárazföldi, vízi és légi utasítók. A harc legfőbb terhet természetesen a katonák az esetek többségében férfiak – viselik, akik sokféle fegyverrel rendelkeznek. Ha védekező háborút folytatunk, a civilek segíthetnek háborús tevékenységünkben.

es bár eközben válhatnak célponttá. A fegyveres küzdelemben ritkán avatkoznak bele.”

A kézikönyv logikus felépítésű, a termék által modellezett érák történelmi összefoglalásán túl széleskörű magyarázatokkal szolgál minden, a program során mérlegelendő, kiaknázható lehetőségről. Udvoziendő szolgáltatás a kiadvány utolsó lapjain helyet kapott. ABC sorrendbe szedett kisajdikon is, mely az angol nyelvű verzió gyakorta használt kifejezéseivel kapcsolatban nyújt felvilágosítást. Az Empire Earth magyar nyelvű változata így jó választás lehet mindazoknak, kik képesek 500.000 évet tölteni el egy monitor előtt hideg éleimen, kávén, no és persze: stokin. Aztán ha a nanokorba érsz, lecsenélheted forgós fotónfoteire. (Megjegyzés: utóbbit a termék nem tartalmazza.)

A lokalizáció színvonal **92%**

by Gyz



WORLD WAR III

!asonlóan az Empire Earth-höz, a Jowood Productions gondozásában megjelent World War III – Black Gold magyarítása is profi szinkronszínészek közreműködésével készült. Az eredet változat egységeinek szinkronizálása során nem farkadtak az alkotók

kadói, sem fejlesztői részről nem lehet hálás feladat olyan programot népszerűsíteni mely Irak elővédő szuper-atomhatalom jellegét hangsúlyozza, kvázi: satirozgalja, attól meg továbbra is méltatlannak érzem: a magyarításban ábrázolt Irak verbális arculatának tulajdonképpen hiányát.



- a játékban helyet kapott tankok, repülő, mobil illetve immobill harci utagek előtt, utatnyi, jobb-rosszabb hangulatfokozó kinyilatkoztatás ismert a „Bármit megteszek Önért, Uram!”-tól egészen a „Gyere a papához!” – nos – talán – „Ige”? Az Egyesült Államok, illetve Oroszország színeiben pályára lépő egységek eszméi a gyakorlati verbális felhozatalában kiönlősebb kivétel nélkül észlelnem nem sikerült, ám megjegetéssel kellett konstatacióm, hogy nekik fanatista szintén orosz akcentussal sokkolják hallószerveiket. „Mijegyeszek mjndjnt, Uram!” Nem mintha bajom lenne az orosz akcentussal, az orosz nők például állati aranyosan „bjeszének madjdar” S noha szeptember 11-edike óta sem

Már, ha létezik ilyen kifejezés. Mostanától létezik. Mindez nem jelenti hogy Bin Laden-szimpatizáns lennék – azt jelenti csupán, hogy játékban nem ismerem tréfát. Ha a World War III magyarításában szereplő Szécsenka hangjából kiérzem a vodkapárlatot, úgy Abdul Aulighebra hangjából kiöhlajom érzem a Jihad kebelén edzett s kovácsolt szerwedelyt. Különben a World War III eredetjé éppen a terrorámadás miatt késett – legalábbis ezt hallottam.

Remek, felhasználóbarát megoldás a magyarításai érkező, két kézikönyv szerepeltetése. Egyikük papíron – nos – van, míg a másik a már jól ismert PDF formátumban örvendeztetni Acrobat Readerünket. Ha neked még

nincs „olyantod”, akkor kapaszkodj neked most lesz olyanod, lévén a korong tartalmazza a legújabb verzót (Fel is installáltam róla, de psszzt!)

A kézikönyvekkel nincsen semmi baj, magyarul vannak, jól vannak, és egyáltalán. Kellemes, emészthető fordítás – a közel 50 oldalas kiadvány a termék mindennemű szolgáltatását részletesen tárgyalja.

A magyarítás során anyanyelvünk jegyében átszabott kezelőfelületek, tájékoztatópanelek legnagyobb részt áttekinthetőek, érthetőek, mi több: fogaszthatóak is. Apróbb aggályam a vilámkáború parametrizálásához használtos felület behatódó tanulmányozsakor mutatkoztak. Győzelmi feltételek az Empire Earth során már tárgyalt, nyelvi funkcionális-hiány iskolapéldája. Bizony, az ablakba nem fért bele hogy „Total destruction”, azaz, akkor vagyunk jók, ha az ódon RTS irányvonalak tükrében, az utolsó, velünk nyílt szembehegyezkedést felvállaló entitást is kikergetjük az anyag síkról. Helyette van: „Minden ellenséges elem megsemmisítése”, avagy valami hasonló – hosszú, hosszú mondatok, melyek mérete túlmutat a belőhető objektívákat tárgyaló panel karakterszám-kapacitásán. Megoldás gyanánt így egy kis toolbar kapunk, melyet jobbra-balra húzgálva tájékozódhatunk feladatunkról.

Említést érdemel még a mozbeyatásások során hallott színészi teljesítmény, lévén ezek alapozzák meg az atmoszférát. Negatív kritikának itt helye nincs, az ember hasonló készséggel lapátolja magába kis hazánk remek szinkronhangjait, akár a Macskafogót nézné. Macskafogó – Istencsászár! S akiknek köszönhető ezen atmoszféra: Keonch Anna, Szórádi Erika, Barbinek Péter, Gyurty István, Hada János, Horváth Molnár Gábor, Imre István, Káldi Artur, Konrád Antal, Orosz István, Pálmái Szabolcs, Papp János, Rajkóna Adám, Rajkai Zoltán, Selmezi Roland, Szokol Péter, Vass Gábor, Végh Ferenc, valamint Welker Gábor

Fent tárgyalt dolgok s összefüggések ismeretében elmondható hogy a World War III – Black Gold magyarítása megfelel a mostanság kialakuló szakterület/műfaj iránti elvárásainknak, így annak beszerzése mind RTS-fanoknak, mind apokaliptizslovasoknak javallott jellegű lehet.

A lokalizáció színvonal: **92%**

by GyZ





Merikről, az XP-ről, a HP-őrésről. HP-t őrölni remek! Őrök is azt karaktereink tizezerre. Nem árt tisztában lennünk azonban a Dungeon Siege XP-osztó tematikájával. Normál körülmények között ugye akkor jár XP, ha sikerrel tesszük múlt időben opponensünk fizikai kivételét. Elmékedésünk tárgyában – mint olyanban – szerencsére más a helyzet. Annak fűgvenyében alakul a használt tulajdonságunkhoz tartozó mutatók feltöltődésének uteme, mekkora mértékű károsodást is okozunk az általunk betámadottakban. Pusztá haláluk nem egyenlő XP – a karaktereink által ejtett sebész egyenlő az XP-vel. Ennek tudatában fel is merül a kérdés: mi a helyzet a gyógyításban jeleskedő karakterekkel? Pánikra látszólagosan – nincs ok, lévén ők annál több XP-t kapnak, minél többet gyógyítanak. Innentől fogva világos a látszólagos kitétel – ahhoz, hogy gyógyítás után fejlődhezzünk, valamely társunknak feltétlenül sebződnie kell. Persze ennek következtében jóval nehezebb, hosszadalmasabb dolog a gyógyítók fejlesztése. Itt jön az első tipp. Merik csapatunkba való felvételét akire majd egy bázikus méretű jégkockába zárván leljünk rá – úgy ajánlom, akár a reggeli kávé. Melegen. (Hiába, csak a nagyon rossz poénokat kell megmagyarázni.) Merik alaptól is jeleskedik a Természet Mágia, s így a gyógyítás művészetében – így célszerű varázskönyvébe iktatnunk a Healing Hands

bűvigét, majd beállítani őt bionikus hűsörölőnk védett vonalai mögé. Merik így szükség esetén azonnal osztja a „römrödr”, lehet s kell is örülni szakértelmének. Második tipp: nem feltétlenül célszerű magas létszámú csapatot mennünk, lévén egymás elől fogják eiszívni az XP-t.

A Gerilla Kőr

Amennyiben hard fokozaton játszunk a Dungeon Siege-t, úgy előbb-utóbb minden bizonnyal találkozunk majd valakivel, aki/ami támadóértékeit karaktereinknek esélye nem lehet túlélni. Először jön a Gerilla Kőr, mely egyébként minden körülmények között használható. Hozzávalók egy darab. Íjászkodásban is jeleskedő karakter, valamint legfeljebb egy, bár mely típusú karakter. Ő lesz Ketteske. Célunk nem más, mint az übertáp monsztert Ketteskére haragítani. A megharagított monszter minden körülmények között kész a célpont követésére, ám karakterünk gyorsabb. Így módon bármikor kerekelt tudunk oldani, ha úgy hozná a szükség. A megoldás: megyünk, megállunk, pár karmujtásnyira bevágunk a monsztrét, majd tovább szaladunk. Opponensünk rendíthetetlenül követi utánunk. Itt jön a csej: ijászunknak adjuk meg a Hold Position parancsot, majd Ketteskével újunk le csöklénkő sugarú, koncentrikus körököt – természetesen ijászunkat hasznosítván a körök középpontjaként. Ketteske és a monszter előbb-utóbb lőtávolba

érnek, ijászunk innentől már tudni fogja a dögöt. Megjegyzendő, a trükk csak addig a pillanatig kamatoztatható, míg Ketteske közelebb áll a célponthoz, mint ijászunk – úgyhogy erre tessék ügyelni.

A korai idézésekről

Furcsa, ám nem kevésbé meglepő módon az alacsonyabb szinten már hozzáférhető, Summon Jade Gargoyle nevű spell jóval hatékonyabbnak bizonyul, semmint a magasabb szintű Summon Skeleton. Mindkét megidéhető rémséget jól ismeri a korai dungeonöket már teljesített játékos, így sokkal inkább aszpozhatunk a jade gargoyle távolsági harcmodorára, mint a rendszerint két-három – későbbi szinteken egyetlen – ütéstől kifelé csontot lelkes, ám tragikomikus rohama-ra. Mindez nem lenne gond, ha Diablo 2 módra onthatnánk magunkból a csontokat – de sajna nem fogjuk, egy idéző egyazon időben, maximálisan egy lényt tudhat kontroll alatt. Kihagyott zöccer, mondhatnók. Mondjuk is: kihagyott zöccer

Max Payne-ről

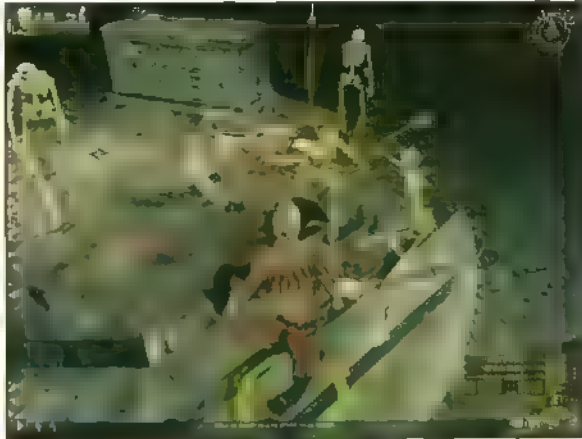
A Bullet Time-hoz Max Payne munkássága a Dungeon Siege alkotóit sem hagyhatta hidegen – a játékmenet sebességfokozatának alsó végpontja révén ábrázolt időskála kísértetiesen hasonlít a Bullet Time effekt során tapasztaltakra. Magyar billentyűzeten a Ctrl+Ü, illetve, Ctrl+Ö kombinációk segítségével növelhetjük, avagy csök-

kenthetjük az időskálát km... való időben. Mindez azért jó, mert az aiso fokozat jegyében értelmezett időskála révén tökéletesen nyomom követhető minden, értsd minden. Pause módban jgyebár csak a kimerévíltet karakterek láthatóak, menetirányuk azonban nem fejtben kell őket tartanunk. Az időskálák szükség szerinti parametrizálása így remek lehetőség arról nem is szólván, hogy jó látvány.

Szamárköhögés

Nem árt tudni hogy egy leszerződött hető számár tárkapacitása három humanoid karakter összeadott értéke nek feleltethető meg, így használatuk révén jelentősen növelhetjük a kereskedőkhöz leszállított cuccok számát, valamint az ezek eladásából befolyt összeget is. A Dungeon Siege kereskedő egyébránt hallatlanul pofátlan haszonkijucsal doigoznak, személtetés végett: a pajzsot, melyet 15 aranyért hajlandóak túllk megvásárolni, 150 aranyért kínálják újra eladásra. Az ilyen s ehhez hasonló hűzásokon sajnos nem áll módunkban változtatni, lévén a mű előtt nem ismert a merchant képzettség, avagy az elkladozás lehetősége. Érdemes hát többször is megfontolnunk, biznsz-e nekünk magunkkal vinni egy sacc 15 aranyért eladható pajzsot, avagy célszerűbb kisebb, ám jobb áron eladható javakkal tölteni ki a négy rubilkányi kapacitást. Például: scrollok.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dala



Életben maradni...

Amint meghalljuk, hogy támad az ellen, a Space billentyűvel rohanjunk a helyszínre, látni m. történik - és visszavenni a betolakodókat.

Soha ne engedjük elmenekülni a legyengült ellenfelet.

- A Győzelemnek ára van. Ne sajnáljuk az egységeinket.

Az játék elején jól lehet „rush”-olni a nagy történelmi csatákban és többjátékos módokban.

A bázis védelme legyen legalább két torony és egy légvédelmi ágyú.

- Az erőforrások kihasználásához - behordásához sok dőmpert kell építeni.

- Az épületek elhelyezésekor ügyeljünk arra, hogy még csak véletlenül se legyenek szorosan egymás mellett.

- Az igazán profik használhatnak útvo-nalkijelöléseket. Ez csatákban még több előnyt jelenthet.

- A legjobbban mindig a főépületet védjük, a feldolgozó üzemből többet is gyárthatunk, közelebb a játékokhoz.

- Az utolsó fontos tanács: a pálya legelején még az épületek felhú-zása előtt építeni ke-legalább három dőmpert. Ha nem, nagyban visszavetheti a pénzhány a további fejlődést.

Csapatösszeállít- tások

Alapcsapat

Grun (4-6), Grenadier (2-4), Mine Sweeper
Ár 400 - 650 / 0 - 0 Műanyag / Elektromosság
Megjegyzés: csak, ha nincs semmi másunk... Felderíteni és apró ellenfél: góccokat felszámolni elégséges.

Felfezett csapat

Grun (8), Grenadier (4), Mine Sweeper (2), Bazooka Man (6), Sniper (2), Medic
Ár 2150 / 150
Megjegyzés: Ez már egy támadó csapat. Komoly galibát okozhatnak, mielőtt semlegesítik őket.

Élő csapat

Mine Sweeper (2), Bazooka Man (8), Sniper (4), Medic (4-6), Half-Truck (2-4), Chopper (4)
Ár 3700 - 4100 / 2400 3000
Megjegyzés: Ez a végső hadsereg, szinte semmi nem tudja őket megállítani, ha megindulnak.

Épületrombolók

Mortar Man (6-8), Grunt (2), Medic
Ár: 1100 - 1400 / 150 - 150
Megjegyzés: Különösen jól alkal-mazható ez az összeállítás épületek olvasztására...

A páncélozottak

Half-Truck (4), Tank (4), Medic (4), Chopper (4)
Ár: 2400 / 3400
Megjegyzés: Erődemonstráció vesz-tések nélkül. Gyorsan és kímélet-nélkül számolja fel az ellenállást.

Védőkező csapat

Guard Tower (2), Pillbox, AA Gun (2), Sniper (2), Bazooka Man (4), Tank,
Ár: 2300 / 400
Megjegyzés: ha lehetséges, bejárataink védelmére ilyen csapatot építsünk, de csak az utolsó egy-két kampány-pályán kell, viszont, multiban annál inkább...

Stratégiaiák

Gerilla-akciók:

Számtottvő tűzerővel támadunk, de csak maximum tíz másodpercig. Utána futás!

Csalótték:

Maroknyi kőzkatónát feláldozva támad-junk velük egy oldalról, de a rájuk szabaduló védelmet átverve a másik oldalról indítsuk fő erőnket.

Kukkolók:

Három mesterlövészt a frontvonalba kuldve nagy távolságra láthatunk. Amellett hogy hatékonyan leszedik a gyengébb gyalogosokat, bevethetjük biztos célpontok ellen a légitámadást.

Csalogatás:

Egy egységgel izgatni a védőket. A kalandvágyó ellenséges egységek, kik-mután a csapótték nyomában eltávo-lokta a fő erőktől, már könnyedén elkaphatók.

Felfedező:

Két fős helikopter-csapatokat szét kuldve vizsgáljuk át a pályát. Egy-egy magányos légvédelmi ágyú ellen is bátran bevethetjük őket.

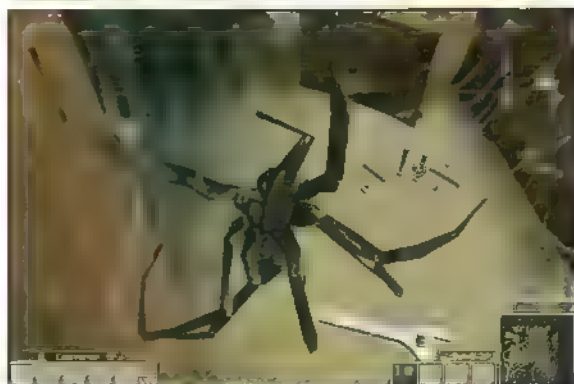
Hősök

Sarge:

Használjuk bátran minden csatában. Profi módon lö és nagyon nagyot sebez. Még ha el is veszítjük, kuldjuk a frontra, komoly problémát okozhat az ellenfélnek.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 8 / 5 / 6

Hoover:

Mókás figura, mindentől parázik. Már nagyon messziről kiszúrja az aknákat. Védjük bátran, hiszen hiá-nyával kiapadhatatlan humorforrást veszítünk.



Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 0 / 0 / 0

Sharp:

Profi távolba lövő - aknavetővel. Elég ha a csapat utolsó egysége, így is bőven elő mindenki feje fölé.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 0 / 8 / 0

Scorch:

Égy igaz kincs. Ez egyetlen lángszórós az egész játékban, vigyázzunk rá, használjuk bölcsen.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 8 / 6 / 0

Rift:

Messze több mint egyszerű rakétás. Irgalmatlanul sokat sebez páncélozott egységek ellen.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 5 / 8 / 8

Thick:

Künnő nehézgéppuskás, ha ő meg van, nem is kell sokat áldozni a bázis védelmére.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 8 / 2 / 0

Buttley:

A végső gyalogpusztító. Nagyon messzire lö, és hatalmasat sebez, sokkal többet, mint a normái mesterlövész. Soha ne veszítsük el!
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 10 / 0 / 0

Viki:

Ő Sarge cicababája, aki a történet egy későbbi részében bukkan fel. Jó katona, de inkább a kikapcsolás, semmint a csatlába való.
Gyalogsági / páncélozott / légi egységek ellen: 8 / 5 / 5

Irányítás:

Bal egér gomb: egy adott egységet választ ki.

Bal egér gomb: lenyomva tartva kijelölő-hávót alkothatunk.

Bal egér gomb: akciók kiadása...

Jobb egér gomb: kiválasztás megszüntetése

CTRL + Bal egér gomb: az összes hasonsszerű egység kiválasztása

SHIFT + Ba. egér gomb: egység hozzáadása a már kijelöltekhez

CTRL + (1/2/3/4): csapatok alkotása (1/2/3/4): korábban alkotott csapatok kiválasztása

SHIFT + (1/2/3/4): csapatokhoz ugrás

E: minden egység kiválasztása
G: nagycsoportok kiválasztása
H: kijelölés megszüntetése
J: Viceskedés

Visszatekintő - 1992 Május

Mercenary III, a Hiányzó Láncszem! Mercenary III, az egyik legnagyobb C64 játék. Persze van Amigára, sőt PC-re is. Uróm az örömben: a ma PC-re már élvezhetetlen sebességen futtatja a klasszikust, egy szeméjét megelőzően kötelező jellegű a profifogó letöltése. Hogy mi is a profifogó? Hamarosan elmondjuk. Az márt, mint hiányzó láncszemet említettük a Mercenary III-at. Teljes szabadságot, korlátlan lehetőségeket biztosító feirépitése révén a darabot nem túlzás sem az Elitekhez, sem a Damocleshez hasonlítani. A mű cselekménye valóban a Damocles egyenes folytatásának fogható fel, míg profija szerint, az eredeti Mercenarykban, illetve Elite-ekben is ábrázolt irányvonalat erősíti. Adva vagyon az univerzum, s adva vagyon a számláhatatlan bolygó. S végül adva vagyon a használó, ki legjobb tudása szerint igyekszik érvényesülni a számtalan bolygó között. Fejvadászat, kereskedelem, amit csak az Elite sorozat révén megismertünk. Ami Paul Woakes művét



- ő az, akinek a Mercenary sorozatot köszönhetjük - megkülönbözteti az Elite-ektől, az még az illetőhöz képest is jóval részletesebben, gazdagabban kidolgozott szektorok, illetve a fordulatokban bővelkedő színes szereplőit. E hónapban érdekes módon egy irányított Elite kiadás befut, mely Space Rogue címen örvendeztet az Amiga és C64 tulajdonosokat. 99%-os eredménye révén világos, hogy a kultúraltabb kiadás közé tartozik, ám nem összetévesztendő a tulajdonképpeni Elite-tal, mely Frontier címen jelenik meg - majd egyszer.

Az SSI éveken át egyeduralmú AD&D motorja 1992 májusában produkálja a tökéletes mázmunkát. A cég által fejlesztett s publikált RPG sorozatok közül az Elfeledett Birodalmak óriási bonyolódó hack'n'slash eposz sikeredik a leghosszabbra. Az 1988-as kettezős Pool of Radiance után jön a Curse of the Azure Bonds, majd Secret of the Silver Blades, míg a sort a Pools of



Darkness zárja. A játék, mely köhöz a SSI immár négy évet látott, ám a kor elvárásaihoz képest mindegyik remek motor minden képességét. Elképesztően, mondhatnánk még egyszerűen hosszú játékidő, vagy egy rakap bejáráható világkép, s az SSI RPG-kben valaha látott legtöbb mészter véget emondható, hogy a Pools of Darknessnek nekifognunk, még

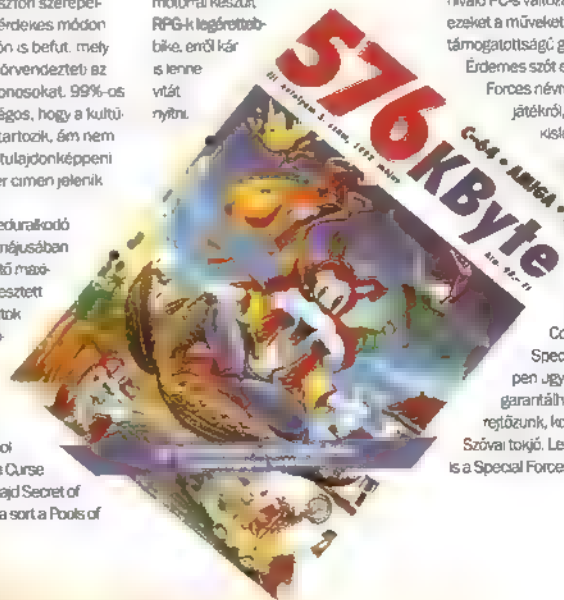
ma sem tunik lsten től elragasztódott ötletnek. Jól meg csaknem egy éven keresztül játszottam vele, ám egy portál előtt valami kód követelt rajtam a program. Elég szomorú lettem. Hat éven át örögtem a save disket, míg véletlenül a Pool of Radiance - Ruins

of Myth Drannor kitékét másoltam fel rá. Azóta kacérkodom a gondolatokkal, hogy nekikugrom újra. S bátran buzdítok erre mindenkit - a Pools of Darkness ugyanis az ódon SSI motorral készült RPG-k legértékesebbike, emlí kár is lenne vitatni.

A Moonstone befutása mind az Amigára, mind a szórakoztató informatikára roppant üdítő hatást fejt ki - azóta már PC-n is hozzáférhető, jóllehet futtatásához elkél az okos konfigurációt MS-DOS. Négy lovag indul harcba a Holdkörrel, illetve a térképen elszórt tápokért, hogy aztán a játékvilág rémségeit, majd egymást kardéire hányva, csak Egy Maradhasson. Vízsgált korunk órién már minden játéktérben dül a Mortal Kombat láz, így aligha meglepő, hogy a Mindscape programozóra is hatást gyakorol az egy-egy elleni küzdelmek szépsége s letisztultsága. A Moonstone fejlesztőinek munkája minden esetben újraértelmezi a számítógépen ábrázolt összecsapások bővőjét - a program komor, nyomasztó képi világa, lendületes játékmenete napjainkban is szavatossá teszi a darabot.

1992 Májusában érkezik a Team 17 bemutatkozó shoot'em upje melyre még is szívesen hivatkoznak a fórumok, mint a stílus akkori megújításáért felelős alapvetésre: Project X. A négy zemen terpeszkedő, eredetileg Amigára készült darabnak azóta már csapnivaló PC-s változata is létezik, hiába ezeket a műveket sajna még a kor EGA támogatottságú gépeire optimalizálták.

Érdemes szót ejteni még a Special Forces névre keresztelt Amiga játékról, mely szintén négy kislemezen hirdette a kommandósi nagyszerűségét. Meglehetősen szemmel nevelt, ségesnek tűnhet egy 92-es játékot hasonlítani a Commandoshoz, ám a Special Forces-ban voltaképpen ugyanazon nyomvonalak garantálhatják sikerességünket: rejőzünk, kooperálunk, lecsapunk. Szóval tölj. Lehet, hogy a Pyros fiúk is a Special Forcesal játszottak? Lehet.





576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

KONZOL

576 KByte

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremelésről FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért töléd lehet a 11szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindössze 6999 Ft-ért töléd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Az előfizetés értéke

Nevéd és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámot!

CONGAME "576" KfL
1389 Bp., Pf.: 132

CONGAME "576" KfL
1389 Bp., Pf.: 132

Nevéd és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámot!

CONGAME "576" KfL
1389 Bp., Pf.: 132

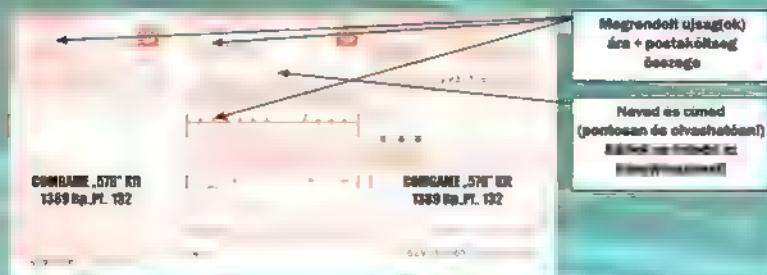
A 6 db ajándék példány felsorolása
(+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!)
pl.: 96/4, 99/2 stb.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre
(1389 Bp. Pf: 132)

annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot,
ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget
és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be
a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez,
úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.
*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.



Megrendelt újság(ok) felcímkézése
pl.: 96/4,99/2 stb

Kérlek a címet
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az
irányítószámot!

**2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot
megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért
11 szám - 11 db 576 kbyte!**



plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

Az 576 KByte

számai

100 Ft/db
(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150 Ft/ db
(+ postaköltség*)

2001-es

számai

Teljes 2001 évi évfolyam

**2002 Ft/
11 db**

(+ postaköltség)

megvásárolhatók

boltjainkban vagy

**megrendelhetők csomagküldő
szolgálatunktól**

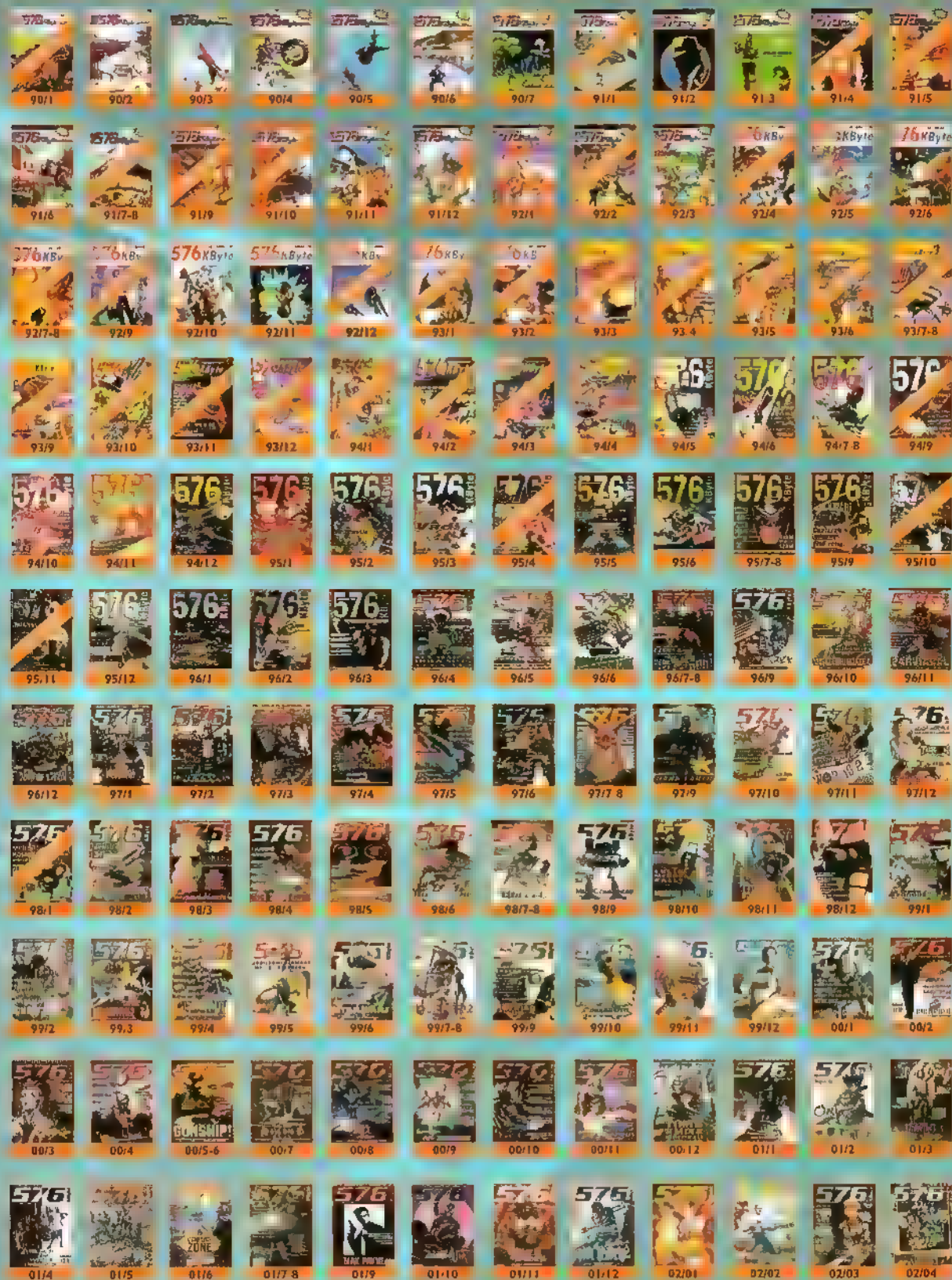
(1389 Budapest, Pf.: 132)

***A darabszámtól függően a
postaköltséget az alábbi táblázathoz
számolhatod ki.**

db Postaköltség	db Postaköltség	db Postaköltség
1 77 -	21 640 -	41 740 -
2 95 -	22 640 -	42 740 -
3 250	23 640	43 740 -
4 250	24 640	44 740 -
5 250 -	25 640 -	45 740 -
6 250 -	26 640 -	46 740 -
7 250 -	27 640 -	47 740 -
8 560 -	28 640 -	48 740 -
9 560 -	29 640 -	49 740 -
10 560 -	30 640 -	50 740 -
11 560 -	31 640 -	51 740 -
12 560 -	32 640 -	52 740 -
13 560 -	33 640 -	53 740 -
14 560 -	34 640 -	54 740 -
15 560 -	35 640 -	55 740 -
16 560 -	36 740 -	56 740 -
17 560 -	37 740 -	57 740 -
18 640 -	38 740 -	58 740 -
19 640 -	39 740 -	59 740 -
20 640 -	40 740 -	60 740 -

Akciónk a készlet erejéig tart!

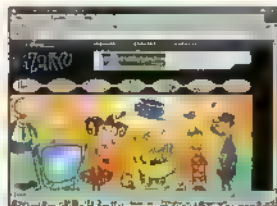
TÖMD BEA FEKETE LYUKAKAT!





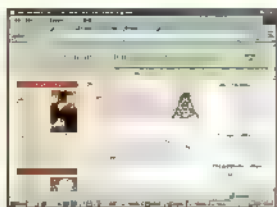
A humor, mint olyan elengedhetetlen kelléke az Internet világának. Szinte irihatatlan, hogy mennyi humoros és idióta oldal született az évek során, amelyek kizárólagos célja, hogy megédesítsék szurke hétköznapijainkat. Mi ebben a hónapban is megpróbálunk egy színes csokrot összezsúfolni és bemutatni kicsiny rovatunkban, szöveggel és 576 KByte a havi rekesszám edzőprogramja.

www.bizarro.com



A jól ismert karikaturista színes portálja, ahol nem csak képregények és jópofa rajzfilm videók tölthetők le hanem számos jópofa szöveges és vicces újdíjzár áll rendelkezésünkre, ha van egy kis időnk ide látogatni. Külön említést érdemel a Bizarro Market, ahol akár pólokat, vagy egyéb vicces cuccokat rendelhetünk.

www.vilagkorseg.hu



Erről a site-ról nehéz igazából újat mondani, gyakorlatilag egy kellemes, ugyanakkor meglepően színvonalas kikapcsolódást nyújthat mindenkinek ez a magyar nyelvű oldal. Itt nem csak humor, hanem közélet és kultúra is található. Zsés szerint - érdemes belepillantani.

www.collegehumor.com



Egy angol weboldal, kifejezetten a sörös, csajos, egyetemista poénok mocskos gyűjtőhelye. Nem is kell ennél sokkal többet mondani, egy klikk, és minden kiderül.

www.comikzone.com

Végre egy igazán kedves humor por

Ha egyszer eljön a pillanat, hogy egy kicsit komolyabb netkapcsolat gyűrűzik be a lakásodba, talán neked is első dolgod lesz, hogy zenéket tölts le a világhálóról. Ebben segítünk most!

után tavaly rengeteg helyen lehetett hallani zenészek és kiadók

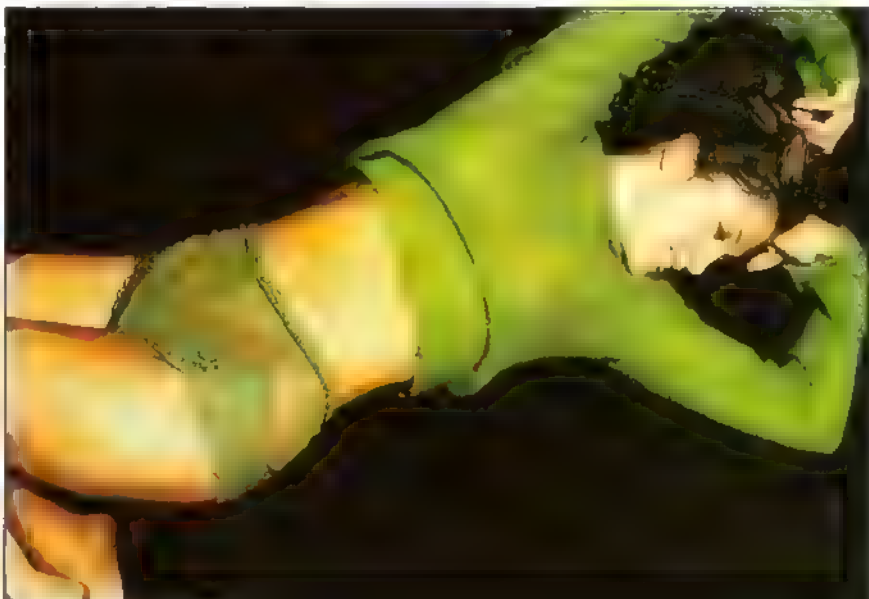
tömeges hisztjét, miszerint a Napster feléli a zenepiacot, komolyabb perek és fenyegetések után a világ egyik legkomolyabb szabad zenepiacra lehúzza a rölköt, igaz csak részlegesen. Akkor sokan megrémültek, hogy vajon mi is lesz az mp3-ak sorsa, hiszen mutassatok egy olyan internetezőt, aki nem töltött már le zenéket vagy albumokat a hálóról. Elég nehéz lenne. A törvények tiszteletben tartása végett azonban azt le kell szögeznünk, hogy mostani cikkünk nem a kalóz illetve a warez oldalak istentétele lesz, hiszen mi is musoros CD-ket veszünk, de hát előbb meg kell hallgatni, hogy mire is áldozzuk a pénzt, nemde? Igaz, ami igaz, a mai szabad kereskedelem már jogtiszta (elviileg), hiszen a jónép nem központi szerverről tölti le az adatokat, hanem bolhapiac elven működve, a saját számítógépünk egyik könyvtárát osztjuk meg a hálón más emberekkel, akik szintén a rendelkezésünkre bocsátják a saját tartalmukat, így szabadon folyhat a csere-bere, így ez nem más, mintha a haverom:

nak adnám kölcsön a CD-met, vagy ilyesmi. Persze erről is rengeteg vita folyt, erre egy kicsit ki is térünk majd a későbbiekben, de mi nem kívánunk ebben aktívan részt venni, mindenkinek maga döntögesse el, hogy mit gondol az mp3-ak jelenségéről. Az 576 KByte csak mutat egy-két lehetőséget, hogy mindenki szabadon választhasson. Mert mi ezért vagyunk! (Isteneim, hogy miért is nem mentem pórtikusnak?)

Először is ugyebár ahhoz, hogy mp3-akat tudj hallgatni, szükséges egy jó lejátszó, azt hiszem senkinek nem okoz meglepetést, ha a Winamp nevet vesekő szoftvert ajánlom első körben, amelyet a www.winamp.com oldalról tölthetünk le teljesen ingyenesen. Itt nem csak magát a programot találjuk meg, hanem számos kiegészítő és skin is fellelhető, melyek segítségével szinte 100%-osan a saját ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk az mp3 lejátszó tulajdonságait. Tulajdonképpen majdnem az összes hasonló program ingyenes, köztük akad még magyar nyelvű is, tehát érdemes keresgélni, ajánlom az Origo szoftverbázisát, illetve a letoltes.hu - oldalt, de számos külföldi freeware site-on is találhat

tok olyan lejátszókat, mint például a Sonique, a Real Jukebox, a Freeamp (Linuxhoz), az UltraPlayer vagy a Soritong 1.0. Ezek nagyjából ugyanazt tudják, de több fejlett változat (pl. a Winamp 3.0) már saját böngészővel is rendelkezik, s például az éppen lejátszott mp3 fájlneve alapján információkat keres a neten az előadóról, az albumról, esetleg a szám más verzijáról is. Hasznos böngészni tehát az oldalakat, hátha pont olyat találsz, amire mindig is vágytál, s akkor már nincs is más dolgod, mint megöltönni a vinyódat rengeteg jó zenével.

Ilyen helyzetben két eset lehetséges. Vagy letöltünk mp3 fájlokat a netről (mely procedúráról részletesebben beszélgetünk nemsokára), vagy saját musoros CD-nkel grabbeljük át a Windows alá, hogy a gépről is hallgathatjuk kedvenc számainkat. Ilyen esetben ajánlatos ismét az ingyenes letöltési oldalak felé kacsintgatni, hiszen számos program segít abban, hogy az audio CD-ken lévő fájlokat pillanatok alatt olyan formátumba tömörítsük, amely lényegesen kevesebb helyet foglal, s bármikor előhívászhatók a gépünkön, ha éppen kedvünk



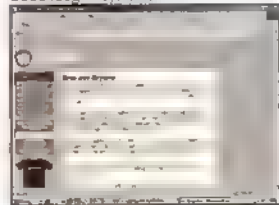


szottyan zenét hallgatni munka vagy játék közben. Ilyen program például a népszerű Windac vagy Audiograbber, melyek oda-vissza képesek konvertálni minden hangformátum-fájlt, tehát jó szolgáltatást tehetnek az idők során, például akkor is, ha saját mp3 gyűjteményünket kívánjuk hanghordozókra kírni.

A lényeg tehát az, hogy igenis lehet ma az Interneten sok és jó zenét találni, csak ügyesen kell keresni, és hát állik valami tökésebb netkapcsolatot bevetetni otthonra, különben megöszülünk, mire bármit is tudunk szedni a netről, tekintve, hogy egy családias mp3 mérete kb. 4-8 mega, és ez bizony modernes hozzáféréssel eltart egy darabig. De hogy ne tájunk el eddig témánktól, tudnunk kell, hogy egy-két évvel ezelőtt a zenetöltőgetes még egyet jelentett a Napster nevével. Ez a portál volt az első, amely egy saját installáló szoftver segítségével ingyenes zenepiacot teremtetett a világhálón, ahol egy forgalmas szerveren keresztül milliók töltögethettek fel és le az mp3-akat. Kifinomult keresőrendszer és könnyen éltátható menu segítette a felhasználó munkáját, gyakorlatilag egy percig sem tartott megtalálni, amit keresünk, hiszen előadó és szám cím szerint is kereshettünk dolgokat, de még komplett albumok is fel-felbukkantak a sűrűben, ha volt elég türelmünk mazsoláztatni. A Napster neve világ szerte közzismert lett, csupán jogilag volt kérdéses működése, ugyanis akkor még nem vonatkoztak megféleml

törvények az elektronikus zenepiac működésére, s sajnos olyan is meg esett, hogy egy híresebb zenekar (Metallica, Foo Fighters, U2) stúdiómunkájára még a nagylemez megjelenése előtt már a hákora került, köszönhetően valami szemétt stúdiósna, aki lenyulta a master anyagot. Az ilyen történetek vezettek végül ahhoz, hogy több előadóművész, zenekar és énekes fogott össze, hogy jogi utra tereje ezt a vitát. A lemezkiadók szövetségével (RIAA) karöltve a művészek precedens értékű perre készültek, s bár sokáig húzódtott a végső jogerős határozat, végül a piac győzött a felhasználókkal szemben. Ezzel ugyebár csak az volt a probléma, hogy a Napster apja, Shawn Fanning semmilyen anyagi hasznot nem szerzett abból, hogy közel 30 millió emberke cserélgette zenéit a világhálón, sőt, az amerikai törvények értelmében mindenkinek joga van saját lemezeről házi másolatot készíteni, s ezt akár kölcsön is adhatja barátjának, ha nem kér pénzt érte. Hulye egy helyzet, nem igaz?

url: www.napster.com
Kínálat: meg fejlesztés alatt
Sebesség: majd érünk



Miután a Napster lehúzta a rolót, nem tűnt el teljesen, mert Fanning egy szűrőt készített el, mely segítségével elhatárolta a jogtiszt, az ingyenes és a jogvédett zenéket. Ez a munka még ma is folyik, de azért meg kell sugnom, hogy a legtöbb esetben még most is találhatók ott Metallica, csak nem a helyes nevet kell beírni, így a mitalica, vagy egyéb elgépeelt variánsok hozhatnak találatokat, mert ezek neve nem jogvédett, így a fájli szabadon mozoghat a világhálón. Most még ezen is reszelnek a Napster dolgozói, hiszen jelenleg is ők állnak a legnagyobb jogi nyomás alatt, egy emőlt az oldalról sajnos most még nem tudunk részletesen beszámolni. Valószínűleg nem tűnik el végleg a Napster, jelenleg bétatesztet ezrei folynak a rendszeren, bár számos hasonló nevű klón oldal is felütötte már a fejét a világhálón, azt hiszem még várnunk kell arra, hogy a Fanning álma teljesen valóra válhasson, úgy, hogy a zenészek se veszítsenek a boltot.

url: www.audiogalaxy.com
Kínálat: bőseges
Sebesség: gyors
Miután a Napster hatyudala a végéhez közeledett, számos hasonló oldal tett próbát, ezek közül sokan elvéreztek, mások megerősödtek. Talán az egyik legnagyobb mai mp3 tárhely kerül most rövid bemutatásra, aki ugyesen lavírozva a jog dzsungelében elérté azt, hogy szabadon működhesse a hálón. Az elképzelés itt is hasonló, mint a Napster jogorvoslata

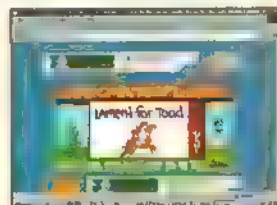
tái, ahol számos más link és jöpofa saját tartalom szolgálja jókedvünket. Rengeteg állatos poén, kedves fotók és videók, mint egy Sivatagi Show, csak talán még jobb is!

home.entwrg/funnyvideos



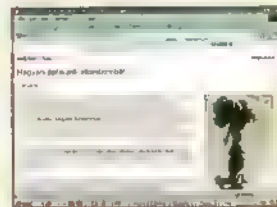
Bár ez az oldal küllemre még a kilencvenes évek elejét idézi, ha van türelmünk böngészgetni a tartalmát, akkor számos kedves videót találhatunk, valamint rengeteg aranyos képpel gazdagíthatjuk saját gyűjteményünket.

www.joccartoon.com



A Gigglesuck és a Zooass oldalakhoz hasonlóan itt is eszméletlen baromságok tárháza lelhető fel, mint például a hulye kutya kalandjai, vagy a szemétkedő béka a turmixgépjében. Hát... nem semmi.

www.dar.hu/fran/eset.phtml?path=/bomba/vagyat/



Egy egészen elképesztő írás az atom-bomba készítés rejteleyeiről, persze egyetlen szavát sem kell komolyan venni: elvégre mi nem egy terrorista száradap vagyunk. Legalábbis reméljük.

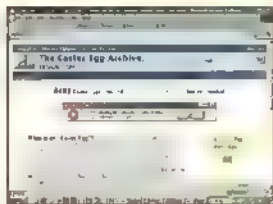
gyrex.axio.hu/garfield/
Bár az url vége már magáért beszél,





azért nem árt nyomatékoslani: igen, ez egy valódi Garfield képregény-gyűjtemény, ami egész egyszerűen kihagyhatatlan kultusz, már ami minket illet.

www.gagags.com



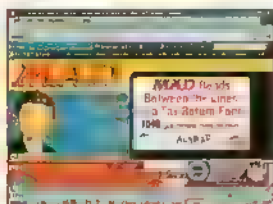
Megkésve bár de törve nem, íme egy hüsvéti oldal, ahol kizárólag nyuszi és tojásos viccek találhatók. Ha most merengünk el egy pillanatra azon, hogy milyen is lehet egy tojásos vicc Nézz utána!

www.funnydownloads.net



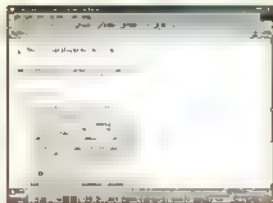
Ez egyben akár freeware ajánló is lehetne, hiszen a sok vicces reklám és videó mellett mókás játékok tárháza is a FunnyDownloads oldala, szóval csak csemegézni kell, csak ez a borzalmas illia majom ne lenne ott mindenhol!!

www.warnerbros.com/pages/madmagazine

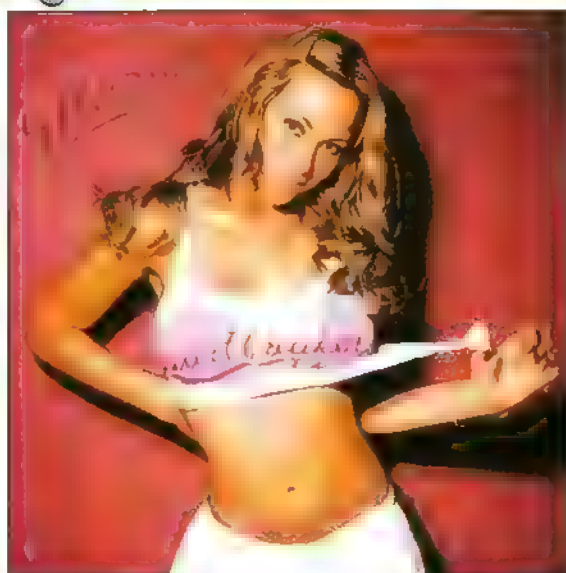


Ha szereted a magyar Kretén, vagy Mad magazint, akkor ez a te oldalad, ahol még a magyar megjelenés előtt találkozhatasz a legújabb gyilkos poénnal. Hát kell ennél több?

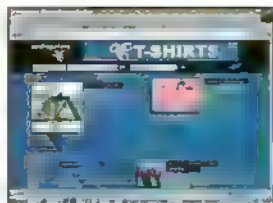
www.stormtrooper.2y.net.stupid.html



Erői inkább nem is mondanánk semmit. Azt hiszed, csupán egy egyszerű



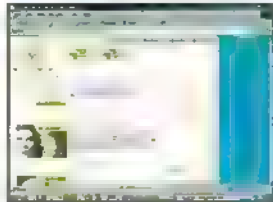
esetében, nincs központi szerver itt csak a felhasználók cserélgetnek fájlokat, megosztott könyvtárak és egy nagyszimptó-töltő-gé-softver segítségével. Ha egy zene jogilag védett, az nem letölthető, de akad olyan verzió (pl. koncertfelvétel, remix, vagy ingyenes válogatáslemezekről leszedett változat), amit könnyedén megszerezhetünk. Az Audigalaxy oldala könnyen áttekinthető, s ha bepötyögjük az url-t, nincs is más dolgunk, mint az oldal bal aján található „download satellite” feliratra kattintani. Ekkor a Satellite nevű kicsinyke program kerül a gépünkre, amelyet megfelelően felinstallálva saját hozzáféréseink lesz a rendszerhez. Ilyenkor meg kell adnunk, hogy



a C meghajtón melyik könyvtárat juttatunk ki a letöltött fájlok gyűjtőhelyének, amelyeket illik is ott hagyni, hiszen így mások is innen érthetik el a nekik kedves zenét. Ha van saját zenénk, érdemes ebbe a könyvtárba másolni, mert ugyebár az ingyenes cserében a figyelemesség az alapja. Ha a Satellite megtalálja a kapcsolatot, már szabadon töltögethetünk zenéket. Ilyenkor az oldal tetején található keresőbe írhatjuk be a kívánt zenekar vagy dai címét, de az Audigalaxy külön elnyer az is, hogy részszavakat is keres, tehát ha nem vagyunk biztosak a címben, vagy az előadónak, elég azt beírni, amire biztosan emlékszünk, s kis szerencsével így is könnyedén eredményes lehet kutatásunk. Még egy jó

pont jár ennek a rendszernek, mert már a letöltés közben is belehallgathatunk a zenébe (amit csak a Napsteren tehettünk meg eddig), méghozzá úgy, hogy a Windows Commandben a temporary fájlokat beállítjuk úgy, hogy a Winamp is megnyithassa őket (properties - open with...). Ha elindul a letöltés, akkor az Audigalaxy oldalán is láthatjuk, hogy mi a helyzet, hiszen név szerint mutatja a saját helyzetünket, s miközben várjuk a kedvenc számunkat (egy ADSL vagy kábel esetében egy szám letöltése nem több fél percnél), lehetőségünk van topcokat nyitni a fórumban, vagy a többi magyar felhasználóval cserélgetni számokat. Ez az oldal nagyon ott van a szízen, tényleg bátran ajánlom mindenkinek.

url: www.kazaa.com
Kínálat: szinte minden
Sebesség: lassú



Ha az előbb azt mondtam, hogy az Audigalaxy-n szinte mindent megtalál a zeneszerető emberke, akkor most azt kell mondanom, hogy a Kazaa segítségével tényleg mindent meg lehet szerezni. Ez a próbálkozás hasonló leginkább a hagyományos Napster megoldásra, még a kezelőfelület is kúsértelenül hasonlít a Nagy Elődre. Itt azonban megemlítünk egy igen fontos információt, amely nemrégiben jutott birtokunkba, s jobb, ha erői Te is tudsz. A Kazaa oldalon szintén

találsz egy kis szoftvert, melyet letöltve és felleltépítve a gépedre, egy könnyen kezelhető keresőrendszert kapsz, valamint zavartalanul töltögethetsz le mp3-akat, filmeket, programokat, videókat gyakorlatilag bármit. Ez nagyon jó hangzik (mert egyébként tényleg nagyon jó is!), csak a probléma a „zavartanul” szöve van. Nemrégiben kaptuk a hírt, hogy egy bizonyos Brilliant Digital Entertainment arra használta a Kazaa P2P szerverét, hogy a fájlokat cserélgető gyanútan emberek gépére egy aprócska (majdnem észrevehetetlen) alkalmazást csempészszen. A tervek szerint az így horgira akadt felhasználók számítógépeit összeforrasztják egy saját hálózatba - melyet a Brilliant Digital fejezt. Bár a cég azt nyilatkozta, hogy mindezt törvényes kérések közt teszi, arról lenne szó, hogy a felhasználó gépén kihasználható kapacitást bonyolult számítási feladatok gyorsítására használják. Ez azt jelenti, hogy akár tudnod nélkül is használhatják a géped memóriáját és kapacitását - igaz ártalmatlan dologra, de mégis csak zavaró a tudat, hogy az ártalmatlan szabadpiac mögött ilyen dolgok is lapulnak. Mindazonáltal nem szabad, hogy ez a tény eltérítsen azon elhatározásodtól, hogy felinstalláld a Kazaa P2P rendszerének kicsiny programját, mert ennek segítségével tényleg bármit képes leszel letölteni - igen, bármit! Egy aprócska probléma akadhat csupán, s az se sebesség. Még komolyabb kapcsolatoknál is (egyszer még egy internetes cég atomteljesítményű hálózatán is kipróbáltam a dolgot, csak úgy kíváncsiságból) pokoli iassú tud lenni a letöltés, ami gyakran kissé frusztráló tud lenni. Persze sokat segít az a megoldás, hogy a Kazaa rendszere a kért fájlokat töredezi, s darabokban tölti le több gépről. Így a nagyobb részeket a komolyabb kapcsolattal rendelkező felhasználóktól cselel el, míg akár 1kbyte/sec sebességű letöltést is elindít, ha talál kisebb részeket is online gépeken. Hasonlóan a régi Napster felépítéshez, a kezelőfelületen belül lehet halgatni (esetleg nézni) az éppen letöltődő anyagba, s külön öröm, hogy a Kazaa elég fejlett szűrőrendszerrel rendelkezik, így akár méret, tartalom, s minőség alapján is szelektálhatunk. Ha a háztartásban fiatal poronty is eledzik, akár még olyat is be lehet kapcsolni, hogy erotikus vagy pornográf anyagok ne kerülhessenek a rendszerbe, így Pistike nem jódhet meg, ha a szokásos Pokémon videó helyett netán valam sok néni és bácsi masza-ból a képernyőn egy tragikus véletlen folytán. Szóval a Kazaa nagyon remek munka, rengeteg felhasználóval, csak sajnos a sávszélességgel kell még kezdeni valamit, mert bizony így elég időigényes vágyaink beteljesülése, már ha szabad illet mondanom.



url: <http://www.peoplesound.com/index.htm>

Kínálat: nem tipikus, de érdekes Gyorsaság: közepes



A Peoplesound oldala azért került figyelmünk középpontjába, mert nem a hagyományos „osz meg, és élvezd” elvet követi, hanem kifejezetten a zenei érdekességek (hangsúlyozottan jogtiszt!) világába vezet el bennünket. Itt nincs semmi köztes program, vagy alkalmazás, hanem a központi szerverről tölthetünk le különlegesebbnél különlegesebb mp3-akat. Az oldal cikkeket, híreket, valamint színes, magazinös bemutatásokat is közöl a muzsika világából, de elsősorban azért érdekes és öröndetes próbálkozás, mert elsődleges célja az, hogy minden zenei stílus és szereplő eljusszon az internetes társadalom minél szélesebb rétegeihez. Bár az oldalon futtatható egy kereső, ennek nem az a lényege, hogy megtaláljuk kedvencünket – ha például beírjuk, hogy Sting, egyetlen egy Sting számot sem találunk majd (vagy legalábbis minimálisat), hanem

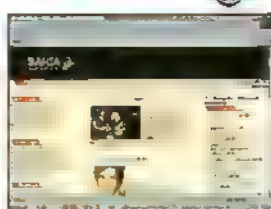
hasonló stílusú, ámde még nem híres zenészek albumait és felvételeit tölthetjük le tetszőlegesen. Ezek a zenék a szerzők hozzájárulásával lettek feltöltve a Peoplesound adatbázisba, így a cél az, hogy minél többen találkozhassanak új arccal és zenei irányzatokkal. Persze több híres művész engedélyezte, hogy albuma felkerüljön az ingyenesen letölthető mp3-ak közé, hiszen egyre inkább elterjedt az a felfogás, hogy az igaz rajongók így is úgy is megveszik a boltban a műsoros CD-t, aki pedig átveszi tőle, vagy letölti a netről, valószínűleg akkor sem venne eredeti zenét. Ha minden ilyen oldalt és próbálkozást beszüntetnénk, a Peoplesound egyértelműen békét keres a fogyasztók és a kiadók között „csatában”, öröndetes próbálkozás, és ha érdekelnek az új dolgok, feltétlenül kukkants be ide egy kicsit – talán te is megtalálsz, amit keresel.

url: www.bahia.hu

Választék: nem sok

Sebesség: gyors

A végére szántunk egy magyar oldalt is, bár ez szót már a legkevésbé az mp3-ak letöltéséről, de azért hazai viszonylatban egy nagyon szép és választékos produkció. Nem mondok újat azt hiszem, ha azt állítom, hogy ez a Bahia kladdó promóciós oldala, de ők gondoskodtak arról, hogy minden álluk futtatott magyar előadó számaiba belehaligathatunk, részletes leírást

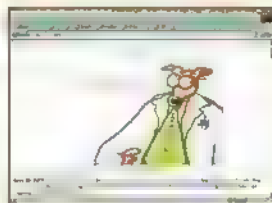


kapunk, naponta friss cikkek és koncertajánlók színesítik a dolgot, szóval nem érheti szó a ház elejét. Jórészt már kulturális magazinnál is beszélhetünk, de feltétlenül ajánlanám mindenkinek a Heti Halál rovatot, ha egy kis röhögésre vágyunk a töltögetésben megfáradt ember. Mindazonáltal számos mp3 található ezen az oldalon, bár vannak vágott vagy eltorzított változatok, de arra bőven jó, hogy el tudjuk dönteni, miért is érdemes elmászni a lemezboltba, ha feltöltük a perselyt. Végezetül csak kellemes zenehallgatást szeretnénk kívánni neked, szinte biztos, hogy ezen oldalak egyikén megtalálsz a kedvedre való zenét és stílust, s ha éppen tanácsot kell lenni, bátran tekintsd meg a <http://www.audiophile.net/> oldalt, ahol konkrét listák, ajánlatok és rengeteg zene segít a döntést. Mi nem is szaporítjuk tovább a szót, itt az idő, hogy hátradj, csavard fel a hangerőt, és élvezd, amit a természet adott. A zene korlátlan örömet.

HP

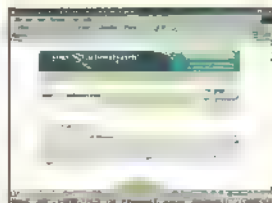
hibaüzeméről van szó, de inkább olvasd el figyelmesen. Nagyon rossz!

<http://www.biblio.org/Dave/>



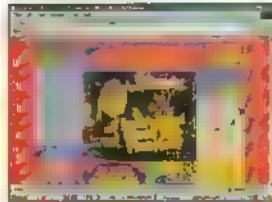
Dr. Fun oldala, ahol az angol tudó emberke jó sokáig elidőzhet, mert itt bizony lehet csámogtatni az emberi hulyeség magasra tölthető megnyilvánulásából. Már a rajz is szórakoztató, de ami aorta van...

<http://www.yourdictionary.com/fun.html>



Ez nem éppen a vicces szakosodott oldal, de be kellett préselnünk kínálatunkba, mert számos olyan szórakoztató freeware játék tölthető le innen, amelyek minden kétséget kizáróan mosolyt csalnak majd megfáradt arcunkra. Sajnos ide is kell némi angol, de azért ne jadjunk meg, szép és könnyen átlátható site-ot dobhat össze a fiúk.

www.funology.com



A mottó: a baromkodás tudomány! Inkább gyerekes és beteges cuccok, de mi nagyon jól szórakoztunk böngészgetés közben, ezért bátran ajánljuk olyanoknak, akik nagyon rémek (munkaidőben), és bírják a tömény agyzíkesztést. Hát sok sikert hozzá!

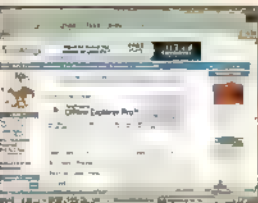
<http://www.funbrain.com/kidcenter.html>

Itt szinte csak letölthető játékokat találhatunk, de mivel számos kedves és aranyos cucc leledzik a Funbrain raktárán, nyugodt szívvel ajánlhatjuk vicces oldalaként is. Az hogy mindez pedig teljesen ingyen van, már eleve mosolyfakasztó, a többi csak hab a tortán.

Ha kell egy kis kikapcsolódás...

Ha már fenn vagyunk a világhálón, ugyan miért ne játszhatnánk egy kicsit, hogy elussuk az időt, vagy pihentessük agyunkat? Az internet tele van ingyen letölthető, vagy on-line játszható freeware illetve shareware programokkal, amelyek arra hivatottak, hogy szórakoztassák a komoly játékokban megfáradt fiatalságot. Persze nem csak játékok, hanem rengeteg ingyen letölthető kiegészítő és más program is rendelkezésünkre áll csak keresgélni kell egy picit!

www.4star.shareware.com



Egy komolyan kigondolt és jól kivitelezett portált találhatunk ezen a címen, ahol ugyan számos jópofa minijáték és on-line moka található, de mindemellett számos képernyő-

védő, háttérkép, rendszerbiztonsági program segít abban, hogy összekussuk a kellemes hasznossal.

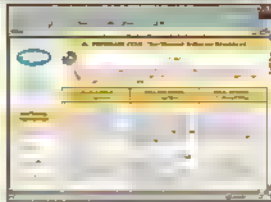
www.rockitdownload.com



Bár nem biztos, hogy a nevet erről kapta, de erről az oldalról tényleg gyorsan le lehet tölteni mindenféle hasznos cuccot, többek közt ingyenes vírusirtót, hihetetlen mennyiségű kiegészítőt, képeket és videókat, és persze a freeware játékok kedvelői sem csalódhatnak, ha éppen erre tévednek.

www.allfreeware.com

Azt hiszem a cím magáért beszél, ez az egyik legnagyobb ingyenes szoftveradatbázis, könnyen kezelhető, s még hírlevelet is kérhetünk tőlük, hogy minden héten képen legyünk az új



cuccok érkezéséről. Latogatása melegen ajánlott!

downloads.zdnet.com.com/2001/20/01.html



Itt nem nagyon találunk ingyenes játékokat, de szinte minden másból a legjobb kínálatot kapjuk. Rengeteg béta és shareware szoftver egy helyen, részletes leírással – biztos, hogy van itt is valami, amit még soha az életben nem láttunk.



Ha megesne velem az a szerencse, hogy leszólitana egy idegen az utcán, és felajánlana, hogy próbáljam ki a titokban kifejlesztett időgépet, mint die-hard Star Wars gyűjtőnek (egyes ismerőseim más, enyhén szöveges pejoratív megjegyzéseket tesznek, „Nézd a marhát, 31 éves korában még műanyag babákkal játszik!” esetleg „Drágám, add már el ezt a szobányi szemetet és vegyünk egy rendes autót!”) nagy gondom lenne, hogy hova is menjek az időben? Először talán az a gondolat foganna meg bennem, hogy a néha Dáriusz király kincseskamráját kéne meglátogatni, de aztán tuti agyoncsapnám ezt az egészet azzal az ötlettel, hogy rány 1977. Valószínűleg május 25-ére állítanám a gépet, a helyszín Los Angeles lenne. Beülén egy moziba és meg nézném azt a filmet, amelyről bátran állíthatom, hogy mára minden idők leg sikeresebb/legismertebb alkotásává nőtte ki magát: a Csillagok Háborúja. Azt a filmet, amely új megvilágításba helyezte a „filmjétekek” fogalmát, és amely örökre megváltoztatta a játék ipar történetét. Aztán – a jövőből jött „tudók” főlényes magabiztosságával ergo örült gyűjtögetéssel – elkezdte némi építeni a jövőt.

Először is emleznék Cincinnati-t, Ohio-t. Itt van ugyanis ('77-ben vagyunk!) a Kenner nevű cég központja. Kis, középrnyugati vállalat, majdhogynem családi vállalkozás, kezdetben csak tucatszámú munkatárssal. (Hoi vannak még az olyan mamutok, mint a Hasbro vagy a McFarlane? Emberek, MATEL unalmodik a paco!) Szóval itt a Kennernél pattant ki valaki a fejéből az ötlet, hogy az akkor divatos (relative) nagyméretű játékkfigurák – pl. a 12 inches (30 cm) G.I. Joe sorozat, vagy a Mega kb. 20 cm-es szuperhősei – helyett valami kisebb, kompakt dolgot kéne gyártani. Akkor

figurákat, amelyekhez könnyedén lehet járműveket és urhájakat is adni anélkül, hogy a boltokból szekrény méretű dobozokat kéne hazacipelni, és az akkor „maximumnak” számító 30 dolláros fogyasztói árhatárt se lép-jék át. Pont kapóra jött a Kennernak a váratlanul kitörő, és egyre dagadó Star Wars müzéria – rövidesen jöttek a szerződések, és elkészültek az első 3.75 inches (10 cm) figurák, és a hozzájuk tartozó járművek tervei. (Ez a sztori aztán 1985-ig robotgott töretlenül.) A dolog bombasikernek ígérkezett! Sok kis bábu, a kölykök meg fogtak örülni érték – gyűjthetik őket kedvükre. Az olcsó, 2 dollár körüli árfekvés a szülőknek is tetszeni fog. A nagyméretű, szokatlanul igényesen kidolgozott járművekbe beleakasztják a figurákat, kedvük szerint újracsatolják a film úrszáit. Együtt játszik a csaiád – meg amit akartok!

A gyártás beindult – mint mondtam, akkoriban a Kenner még elég kicsiben nyomta –, de a beigért figurák mégsem készültek el időre. 1977 karácsonyán még csak egy Early Bird Certificate Package nevű papírbontókat vehettek meg az első vásárlók. Ebben a kis csomagban többek között egy karton háttérkép (rajta 12 figura rajza) és egy kupon lapult. Az utóbbi visszaküldésével jogot formáltak a vásárlók arra, hogy az első megjelenő 4 figurát birtokba vegyék – a Kenner vállalta, hogy ingyen és bérmentve postázza őket, ha végre elkészülnek. És áss csodát: a kölykök nem hisztiztek a karácsonyfa alatt levő lapos boríték miatt! Kivárták a kis fehér műanyag tálcát, amely 4 figurát rejtett: a papíryanagon túl Luke Skywalker, Leia, R2-D2 és Chewbacca volt a dobozban + néhány műanyag pocók, mellyel a 4 szereplőt a korábbi karton háttér elé rehetett erősíteni.

Hogy, hogy nem, már akkor is voltak gyűjtők, akik (előg korán) észbe

kaptak. Több borítékot is vettek, nem mindet bontották fel és kuidték vissza. Talán már sejtették, hogy ez a kis „papíraru” 2002-ben több mint 800 dollárt fog érni? Hasonló a helyzet az első 4 figurát tartalmazó tálcával is: az Early Bird Set smán ér 1500 dollárt mostanság, persze nem árt, ha a figurák bontatlanok, az eredeti nejlon zacskókban vannak.

A 4 figura közül – mai szemmel – Luke a legzsigalmasabb. A legelső széria fénykardját ugyanis egy mára már „misztikus” megoldással, „dupla teleszkópos” módszerrel gyártották. Ez azt jelenti, hogy Luke karjából kúcsuszik egy fénykard-darab, melynek belsejéből egy második, célnavékony teleszkóp-rész húzható ki. Ez a megoldás később elég törekenynek bizonyult, ezért lecserélték egy szimpla teleszkópos változatra, a vékony kihúzható toldásból meg csak egy kb. 1 cm-es kis farkinca maradt.

1978-ban aztán megjöttek a boltokba a külön-külön, „buborék” alatt háltapra szerezett figurák. Indulhatott a gyűjtés és a játékl (A gyűjtők – ki gondolt erre még akkoriban? – elraktározták, a játékosok bontották.) 12 figura volt az első szettben, melyek között ott volt Darth Vader és Obi-Wan Kenobi. A legelső széria velük is Df fénykardda készült. Manapság, azt hiszem bátran állíthatom, hogy ezek a dupla lézerek-dos verziók a „vintage”, azaz „régi fajta” figuragyűjtés non-plus ultra! Bontatlan változatban jelenleg egy Darth Vader 15 ezer dollár körül fut, de háiba van rá pénz, valószínűleg megvenni nem tudod: mindössze 3-4 darabról tudnak a források, és köve hiszem, hogy bárki is megválna tőle! Ugyanigy áll Kenobi is. Bontott változatban kb. 15-15 darabról tudunk mindkettő esetében (darabonként \$8000). Luke téren már jobb a helyzet, őt már 7 ezer dollársért meg tudod csipni bontatlanul, bontottan pedig már 300 dollárért bed lehet egy

szakértő által bevizsgált eredeti darab. Az első 12 figura között még a Jawa számlt zsigalmasnak. Első változatait ugyanis műanyag köpennyel szerelték, ezt később textil verzióra cserélték. Bontatlanul 1500 dolcsi körül fut a műanyag csuhás, bontottan már 250-ért megkapod, de vigyázní kell vele, erősen hamisítják a köpenyt.

Ujabb figurák és járművek jöttek ki, mikor is beharangozták a nagy durranást, a 21. titkos figurát: Boba Fettet. A fejvadász, aki még nem szerepelt egy filmben sem! ('78-ban leadtak az amerikai TV-k egy fura filmet, Star Wars Holiday Special címmel. Ma Lucas ezt tartja élete legnagyobb baklövésének. Van benne Chewbacca család.





díszkölények között éneklő szereplők, táncoló rohamosztagos és hasonló cinkes dolgok. A borzalom közepén egy 30 perces rajzfilm is helyet kapott, melyben feltűnik Boba Fett, mint Luke-ék jósa (a "raketa-kidővő" segítőjévé válik). Ez a figura mára igazi legendává vált! A Kenner ugyanis azt tervezte, hogy ezt a bábut „raketa-kidővő” néven forgassák, a figurát a már jól bevált „előrendelés” módszerrel lehetett egyénielni, amikor is (1979) beütött a tragédia: a MATTEL egyik Battlestar Galactica játéka-nak apró kiüthető raketa-ját lenyelte egy kutyus, és meg is fulladt tőle! A Kenner nem kockáztatott, dobta az ötletet és Fettet rögzített rakéta-jelentésmeg (Vale) hogy azért mégis megmaradtak az eredeti raketa-kidővő prototípusok. Ma ez a figura a „proto” gyűjtők között a legértékesebb verzió (festett, festetlen, J/L kiüthető mechanizmus) 8 és 17 ezer dollár között vesztettek. Mivel alig van belőle, szinte lehetetlen hozzájutni.)



Természetesen a Kenner időközben kihozott néhány 12 inches „barbas” figurát is, sőt, megpróbálkozott a mini Micro szettekkel is, de ezekre a vonalaknak később az érdeklődés hiánya miatt szépen leálltak. A régi 30 centus figurák között manapság Boba Fett a legkeresettebb (\$200) – ő elég élethűen van kidolgozva. Az utolsó 12 inches baba IG-88 volt az Empire Strikes Back idején, érte manapság 500 dolcsit is adnak bontatlan dobozos változatban.

1980-ban aztán jött a Birodalom Visszavág, '83-ban a Jedi Visszatér, és velük együtt a figurák, a járművek és a diorama-szettek is. Az orvület egészen 1985-ig tartott, amikor is a Star Wars figura-gyűjtés mélypontjára esett. A legutolsó játékok már nem is SW/ESB/ROTJ jogával jelentek meg, hanem Power Of The Force fejjelcel, ajándék érmével, héttappalukon „Collect all 92!” hirdető szöveggel. Akkor a piacon 96 féle bábuhoz lehetett hozzájutni – ebben 3 fajta R2-D2 és 2 féle C-3PO található. Az utolsó, 96. figura a Yaki Face volt, ami azonban Amerikában már nem jelent meg – a gyűjtők kénytelenek voltak Kanadába, Ausztráliába vagy Ázsiába menni érte. Ma minimum 1600 dollárt kell leszurkolni a bontatlan verzióért, már ha nagyrátnak talál egyet-egyet az ember. Az utolsó 2 jármű is elég huzdos áron fut manapság: a Tatooine Skiffért 400 dolcsit, az A-Wingért 250-et is megadnak a gyűjtők. A Kenner utolsó dobásként még megpróbálkozott a Droids és Ewoks rajzfilmsorozatok figuráival is, de ezek már – 1-2 kivétellel – a kutyának sem kellettek.

Európában egyfajta alternatív, Tri-Logo néven emlegetett (az amerikaiak jóval gyengébb és sérülékenyebb) csomagolásban jelentek meg a figurák még '85 után is. Emlékszem, a Bátyja mozián (no meg a Mörizs Zsigmond Kortéren) levő kis butikban ott sorakoztak egy más mellett a Tri-Logos Yaki Face figurák, melyek mostanság alsó hangon érnek 300 dollárt csomagolva. 1988-ra mindenhol eltűntek a figurák a játékboltok polcáról.

Valahol 1992 tájéka-n ahogyan az lenni szokott, Amerikában – valakik által, hogy nem is olyan hülyeség ez a SW

figura-gyűjtés. Elkezdett éledezni a scene, megindult a kereslet – persze egyelőre csak óvatosan – a régi figurák iránt. Aki akkoriban gyorsan kapcsolt, azt ma a legnagyobb gyűjtők között tartják számon. Iszonyatosan olcsón, iszonyatosan jó állapotú cuccokhoz lehetett hozzájutni. Ez volt a manapság, tátott szájjal hallgatott sztorik ideje. Egy évtized óta bezárt játékboltokat nyitottak ki újra, ahol lezsírozott '78-as készletek feküdtek, volt egy mexikói shop, ahol olyan mexikói gyártmányú 12 inches babákat találtak, melyeknek a létezéséről addig senki sem tudott, haydan volt Kenner alkalmazottak túrták fel pincéiket és padlásait, hogy aztán a szemfüles gyűjtők 500 dollár körül juthassanak olyan dobozokhoz, melyekben 3 darab (!) raketa-kidővő Boba Fett hevert! Valaki egy bontatlan KARTON (12 darab) műanyag kópenyes „awát” talált, persze mindegyiket tőkéletes, zsír minőségben... A Kennernél hallották a sztorikat és gondolkodni kezdtek.

1995-ben a Kenner – most már a Hasbro divíziójaként – a nagy visszatérésre készült. Power of the Force 2 (POTF2) név alatt újra Star Wars figurákat kezdtek nyomni – új tervezték, hogy a „kor szellemében” alakítsák őket. Új figura design, új csomagolás. Ezt az első, „piros kártyás” sort nevezik manapság a gyűjtők a „Star Wars figurák szégyeneinek”. Miért is? Luke a mélabús parasztfü-ből kinőtte magát egy Dolph Lundgren „Tőkéletes Katona” korabeli izomzatát megszégyenítő terminátorrá. Lela Xena-sztílusú cicikék és asszonykarok-al jött ki, a fejéről meg jobbra, ha nem is beszállunk. (Szegény Carrie Fisher, ma is nedvesre zizzadja a lepedőjét, ha rémálmaiban rá gondol.) A jó öreg Ben Kenobi új megjelenése is inkább hasonlított Sean Connery „sziklás” fazonjára, mint a megfontolt jedi mester – később aztán ő is megszégyült. A rohamosztagosok pedig azt hiszem, a mai napig mindenki kedvencei: ha azok a szegény katonák ilyen gyűlösdarzszerű fazonok lettek volna, a Birodalom simán meggazdagodott volna 1-2 chippendale show-turné leányomása után.

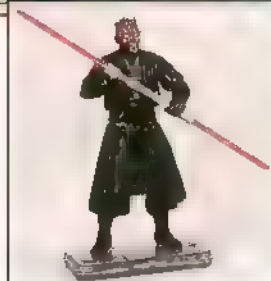
Miután az összes főszereplőt piacra



dobták, a rajongók és gyűjtők ellen-
kezése odáig fajult, hogy a Hasbro
új tervezők után kellett hogy nézzen.
1997-ben, a Special Edition megje-
nése után a piros csomagolást zöldre
cserélték, és cszeveszett iramban
kezdtek nyomni a filmek szereplőinek
figuráit. Az egyre újabb babuk egyre
„emberibbek” lettek: Luke ismét
vékonyka srác lett, Leia is belopta
magát a gyűjtők szívébe erőteljesen
lefogyasztott külsejével. Helyreállt a
rend – legalábbis a tervezés terén. A
hajdan volt „Kenner-érzést” ugyanis
finoman szöve mint ha kezdte volna
megőnini a Hasbro nevű mamut üzletpo-
litikája. Gyönyörű figurák jöttek ki (mint
például az egyik kedvenem, a fekete
Death Star Droid), viszont tisztán
látszott, ennek a rohamnak sohasem
lesz vége. Sőt, még csillapodni sem
fog. Szépen lassan fogytak a karakte-
rek, már közel voltunk ahhoz, hogy min-
den egyes Star Wars pacetnak volt új
figurája. Egyre karakterből több verző
is kapható volt: ilyen beállással, olyan
jelmezben. A figurák mellé diakepve-
ket adtak. Jöttek a deluxe és extra kua-
dások, újra éledt a 12 inches és a Micro
vonal. A kellemes gyűjtés útszapor-
tolt.

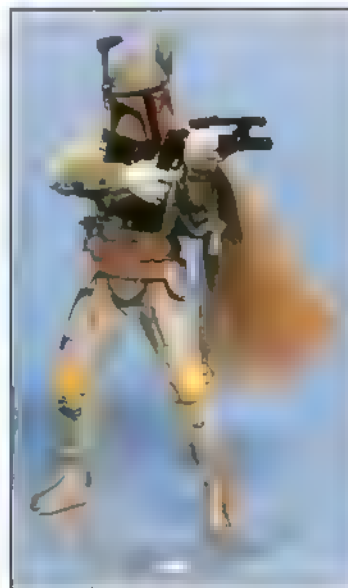


nehezen követhető bizniszbe. Ebben
az időben több mint 200 különböző
3,75-ös figura látott napvilágot.
Joggal tehetjük fel a kérdést: vajon az
újabb figurák is olyan értékesek lehet-
nek-e? A válasz egyértelmű. NEM. A
rég sorozaatok piaci értékéből okulva
egyre többen tették el a figurákat
bontatlanul, nem beszélve arról, hogy
a Hasbro is masszív mennyiségeket
termelt. Egy-egy figurát (biztos vagyok
benne, hogy direkt) viszont egészen
kis mennyiségben dobtak piacra, mes-
tersegesen verve így fel az árakat. Ez
a „kis húzás” persze messze nem is
mérhető a vintage babukkal körülvevő
mizériához – talán 200 dollár körül
van a legdrágább csomagolt új figura,
és csak 2-3 ilyen kaliberű létezik. Az
biztos, egy „új” figura sem fog annyit
élni megjelenése után 10 évvel, mint
bármelyik (akár a legolcsóbb is) a
regiek közül...



előtt hatalmas volt az érdeklődés!
Mindenkinek élni akarta az új karakte-
reket. (Hasbro berkeiben azt mondják,
hogy ez az EP1-es figurahadjárat volt
az egyik legsikeresebb húzásuk.)
A figurák kezdetben szerencsére
– eléggé normális, még megvásárol-
ható – ütemben jöttek. Tökéletesen
volt kidolgozva mindegyik, de ennek
ellenére sikerült megtartani „játék”
mivoltukat. Aztán egy idő után itt is
jelentkezett az a furcsaság, hogy 1:1
babut túl sok különböző beállítás-
dobtak ki. Szegény Darth Maul” vagy 5
pózban hozzáférhető.
Itt már sok – amúgy megszállott,
pénzt és fáradságot nem kímélő
– gyűjtőnek az volt a véleménye, hogy

1999 május harmadikán megjelentek
az első Episode I-es figurák, méghozzá
„beszélő” ComTech chippekkel: páro-
sítva. Csak néhány darab, beállítás-
nak, jóval a film mozikba kerülése





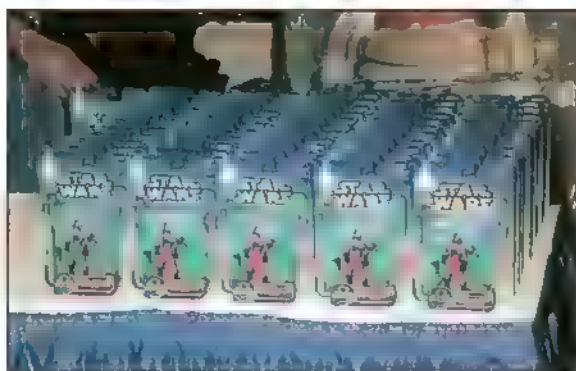
a Hasbro politikája erősen a zsebükre megy. Nem elég, hogy futott ugye az EP1 bábusorozat, bekezdtek az egyre újabb chipes trilógias figurák kiadásába is. Kétség nem fér hozzá, egyébként ez az egyik legjobban sikerült felhozatal: a vállaltó droidos Darth Vader a kantinos Han Solo, a hosszú puszkás Stormtrooper és a hologramos Leia-vel csomagolt R2-D2 is egészen gyönyörű figurák.

Ennek ellenére, hogy mindenki számára világos, már az eszedik és az eszedik bőrt is lehúzták a Star Wars figurákról: a képzeltetbeli vonat még mindig száguld. A rajongó gyűjtők örült lelkesedése nem lankad. A Hasbro kitalálta, hogy meghirdeti a „Kinek a figuráját látnátok a legszívesebben” szavazást. Ömlötték (és ömlenek a mai napig is) az ötletek, ennek eredménye például az amúgy igen tetszetős, vadli, BoShek pilótafigura is.

Az EP1-es vonal nagy erőssége: a Cinemas Scene paklok, amelyekben több figura van beállítva a film egy-egy helyzetébe, karlon háttér és egy műanyag talapzat kombinálásával. Szintén nagy hangsúlyt fektettek a különböző nagyobb méretű lények megjelenítésére is, melyek közül nagyon jópofa a Jabbás szett, ahol kedvenc hutt gengszterünk a kettejű szpikercsávóval van összecsomagolva. Emelést érdemel még a hatalmas méretű Fambaa nevű állat is, amely dimenziót tekintve a gyűjtők legkedvesebb rémálmá: nehéz, mint egy páncélszekrény és kábé olyan méretű dobozba van csomagolva. Ezért az ára is szép, néhol 100 dollárt is eléremek érte!

Mire a legtöbb gyűjtő eljutott oda, hogy berántotta az összes EP1-es játékot, derült égből villámcsapásként jött a hír: újabb sorozat indul, immár Power of the Jedi logó alatt. Ennek a somak az érdekessége, hogy ugyszó-ván minden egyes bábu különleges, nincsenek „gagy” mellékarakterek, csak nagyon egyedülálló pozokban megformázott szuper figurák. A fehér K-3PO és a 300. figuraként kiáltott, jubileumi Boba Fett bábu minden igaz: SW játékrangjának ott van a gyűjteményében!

Az EP1-es figuráknál már szinte telje-



sen megszűnt a „ritkaság” fogalma. Van néhány variáció (gyártási vagy csomagolási hibából adódik a legtöbb), melyekért komolyabb összegeket – 50-100 dollárt talán – is elékérek, de ezek már elég eszemment dolgok: bama háúzsák a fekete helyett, távcső a jobb oldalon a bal helyett...

Mivel annyira intenzíven már nem követem a SW figuravilág eseményeit, nem is tudom pontosan, mikor jöttek ki az első EP2-es bábuk. Valamikor május elején, természetesen a film bemutatója előtt. Ismét egy új csomagolási design, szerény véleményem szerint az eddigi leggyengébb. Elég furcsa dolog történt: az új figurák annyira profin vannak kidolgozva, annyira aprólékosak, hogy sajnos a tervezők mintha átesetek volna a jó túloidaiára. Ezek már nem játékok – mint aminek eredetileg szánták őket – hanem mini szobrok. Ez persze a gyűjtőket nem izgatja, hiszen bontatlanul a falra (vagy bontatlan a vitrinbe) tenni tökéletesek a cuccok, de nem hiszem, hogy a kissrácok igazán felhőtlenül tudnának játszani velük. Egészen speciális pozokban állnak a figurák (mégyszerű nehéz velük tetszőleges helyzetet eljátszani), tele vannak pakolva apró, 5 perc játék alatt tökéletesen és véglegesen elvesztendő, apró alkatrészekkel.

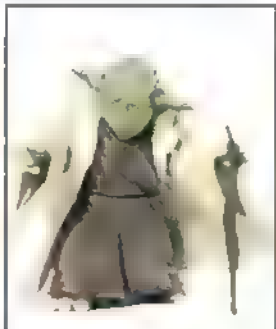
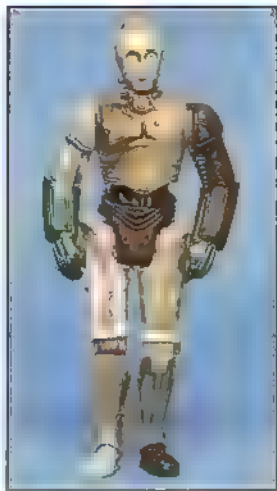
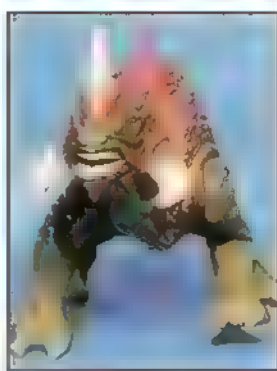
De azért – a gyűjtő beszélt belőlem – butaság lenne nem elismerni, a Hasbro szerintem elérte a 3.75-ös figurák kidolgozhatóságának felső határát! Kezdjük ott, hogy az arcok

majdnem tökéletesek – minden színészt abszolút fel lehet ismerni. Az új R2-es robot már elektromos (csipog össze-vissza), az időközben bombázóvá érő Amidala hercegnő iszonyú dögös ruában virít. Jango Fett, a király pedig elsópródn békül néz ki mind rögzített, mind levehető sisakos kivitelben – sőt, az új Slave 1 is szuper, bár érdekes módon már itt is elég utótt-kopott állapotban pompázik. Van már kölyök Boba Fettünk, egészen energikus, mondhatni „fiatal” Yodánk és már-már majdnem Csillagok Háborúja fazonra „oltoztatható” C-3PO-nk. Személyes kedvencem a Clone Trooper figura. A nagyméretű lények közül a cikk készültének pillanatában még csak egy dínó-szerű, Reek névre hallgató valami kapható.

A shownak mennie kell, és megy is tovább! A Hasbro nem áll le a figurakiadással. Egyre újabb és újabb trilógias bábuk vannak készülőben, az Episode 2-es figurákat még csak most kezdték nyomni (gondolom ezekből is lesz vagy 100), és mire eljutnánk oda, hogy elmondhatjuk: most már tényleg az összes műanyag izé ott pihen a gyűjteményünkben, elérkezik az Episode 3 bemutatása nap ideje.

Ennek az egésznek talán csak a pénztárcánk szab határt. Sajnos (?), egy megszállott gyűjtő esetében még az sem...

Martin





ehetősége-e az emberiség számára a nagy távolságokba történő űrutazás, hogy naprendszereinket elhagyva távoli csillagokat látogassunk meg? Civilizációknak van-e esélye a riasztóan távoli világok elérésére, hogy új bolygókat fedezzen föl, legyőzve a tér és az idő korlátait? Írásunkban a nehezebb út vizsgálatát választjuk. Nem foglalkozunk a minden problémára választ adó hipotézissel, a fénygyalakkal, a teleportációval. Meradjunk a hagyományos tér-idő rendszerben, mely feltételezi, hogy A pontból B pontba jutáshoz az egyenes a legrövidebb, és azt végig is kell járni.

Űrási mennyiségű helyet foglalna az űzemanyag - olyan autóra hasonlítana, ahol egy százalék jutna az emberek, 99 % pedig az űzemanyag. Keresünk valami jobb megoldást. Az atomrakéta elérheti a másodpercenként 200 kilométeres sebességet. Ez már tekintélyes gyorsaság. Az atomrakéták kiválcán működnek a naprendszeren belül, ami feljár, de nem alkalmasak a mélyűr meghódítására. Ezzel a sebességgel a hozzánk legközelebb eső állócsillag, a Proxima Centauri elérése még mindig 6666 évig tartana. Ennyi idő még a legürelmesebbeknek sem megfelelő. Igazán jó megoldás az anyag legalapvetőbb építőelemének

Táposunk a gázpedálba és célozzuk meg az Androméda-csillagkört. A fénysebesség negyodénél a halmaz már nem sárgásan ragyog, hanem mélykék színt ölt. A fénysebesség több mint kilencven százalékánál az Andromédát csak ibolyántúli sugárzásnak érzékelünk, míg a mi galaxsunk, a Tejút pedig az infravörös tartomány felé tolódna el. Zűrzavarosan hangzik mindez, túlságosan is feigorsultunk - az einsteini relativitás elmélet beleszól gondolatokérletünkbe. Hogy miért kell foglalkozni a teret és az időt „tendővé” kapcsoló elmélettel? Azért mert az eddigi, világűr alkotott tudásunk alapköve, mely megkerülhetetlen és minden kísérlet aláátasított. Az elméletet nem magyarázzuk meg hely és szükséges értelem hiányában, legyen elég a következtetés. A világűrben minden mozgás térben és időben egyaránt zajlik. Minél gyorsabban halad az űrhajó, annál nagyobb lesz a különbség a földi és a fedélzeten észlelhető idő között. A fénysebesség 96 százalékánál egy földi óra 1,7 másodpercet csökken, 99 százaléknál már csak 6 másodperc. Ha valaha is elérnénk a fénysebességet, megállna az idő - a fény „örök”

Ezt azonban a hajó utasa nem venné észre. Utközben, csak ha visszatérne a Földre. Amik 6 néhány hétnél gondolt, itt-hon évszázadokat jelentett. Ha az időutazók a fénysebesség 99,9 százalékával tesznek meg egy fényévnyi távolságot, akkor a földi órák szerint ez egy évbe és 53 másodpercbe kerülne, az űrhajósok viszont csak öt napnak érzékelnék. A fedélzeti órák hetvenhátszor gyorsabban járnak? A Földről nézve a hajó zsugorodik össze, a hajóról az előttük lévő távolság. Ahol sebesség van, ott azonnal érzékelteti a tér és az idő koacsos függőségét, mert a sebesség az egy időegység alatt megtett utat (tér).

Most már kiszámíthatjuk, hogy a fény 99 százalékalával 28 ezer év az út az Andromédáig, 283 év a fény 99,999999 százalékalával és

mindössze 2,8 év a fénysebesség 99,9999999999 százalékalával. Egy biztos, a tér zsugorodását csak különösen nagy sebességnél lehet észrevenni, de elvileg semmi akadálya a távoli csillagok meglátogatásának. Elvileg

Csakhog van itt még egy bökvenő Fantasztikus mennyiségű energiára lenne szükségünk, hogy egyáltalán megközelítsük a fénysebességet. Ennek oka, hogy az anyag tulajdonsága annak mértékében változik, amilyen gyorsan mozog. Ez vonatkozik a tömegre is. Az einsteini $E=mc^2$ képlet figyelembe vételével, ha az űrhajó „csak” a fénysebesség feélével halad, saját tömege 15 százalékkal nő. Nagyobb tömeget csak nagyobb hajtóerő mozgathat meg, minél gyorsabb az űrhajó annál nagyobb a tömege

Ördög kör! Ha fénysebességre akarunk gyorsítani, végtelen mennyiségű energia lenne szükséges számunkra, honnan szedünk ennyit? Milyen következménnyel járna mindez? A végeredmény a teljes mértékű nehézségek lenne, vagyis ez a szuperűrhajó mindent magához vonzana a világégvetemben. Az egész kozmosz egyetlen hatalmas fekete lyukká omlana össze!

Hogy az egész világégvetem olvadna-e bele az űrhajóba, vagy a hajó olvadna-e bele a világégvetembe, hogy a milliárdnyi nap, bolygó, galaxis rohan-e az űrhajó felé vagy fordítva - nem tudjuk. Egy biztos, a kozmosz és a hajó egyggyé olvadna egy nagyon sajátos állapotban. Ekkor minden mérték elveszté, jelentőségét, nincs igaz „tér” és nincs igaz „idő”

Még valami feltűnhet az olvasónak. Ha az időutazók 6 év múltán visszatérnének az Androméda-körből a Földre, „ittthon” ez alatt 4 millió éve telne el! K. az, aki képes elképzelni, hogy hogyan nézne ki akkor a Föld? Egy csillagközi ut emberi vonatkozású sokkal súlyosabbak, mint az ezzel járó megoldatlan technikai problémák.



Űrutazásunk előtt három lényeges problémát kell tisztáznunk. Szükségünk lesz egy mindennél sebesebb űrhajóra, tudnunk kell, hogy az emberi szervezet csak bizonyos mértékű gyorsulást képes elviselni, végül észben kell tartanunk, hogy a fénysebességű távolságokat kell legyőznünk. A manapság használatos holdrakéták viszonylag nagy, percnként 40 kilométeres sebességgel indulnak. Néhány pillanatra eléri a földi tömegvonzásánál hatszer nagyobb sebességet, de állandós vélemény szerint az űrhajók tartósan nem bírának kb 6 g-nél nagyobb gyorsulást. A megoldás a tartós, folyamatos gyorsulás kell hogy legyen. Egy probléma tehát megoldódott, de hogyan tároljuk a hajóhoz szükséges űzemanyagot?

A mai űrhajók kétféleképpen működnek: tolóerővel, vagy pedig magát hajtja előre. Az űzemanyag lehet szilárd vagy folyékony, mindkettőnek vannak előnyei és hátrányai is. Az biztos, hogy ha komolyabb sebességet akarunk elérni,

energiájának felhasználása lenne.

Több szabatomri részecskének van ellenkező töltésű párja, ezeket a különleges részecskéket antianyagnak nevezzük. Világunkban normális körülmények között nem létezik antanyag, de kvantumfizikai kísérletek során már a nyomára bukkantak. Az elektron pozitív töltésű párja a pozitron. Ha az elektron antanyag párjával ütközik, mindkettő felrobban, és energiává alakulnak. Mekkora energia szabadul föl? A hagyományos atombomba robbanásakor a hasadóanyag egy ezredrésze szabadul föl energiaként - ha antanyag robban, az egész! Egyetlen kilogramm anyag és antanyag találkozásakor több ezer hirosimai méretű atombomba energiája szabadul ki... és pont ez az, ami a mi csillagközi utazásunkhoz kell.

Lódítsuk meg a fantáziánkat és képzeljük el a hatalmas csillaghajót, melynek kazánjába másodpercnként 3 kilogramm űzemanyagot látatolunk. Ezzel az energiával elérhetjük a másodpercnkénti 1100 kilométeres sebességet.

Balogh

SZERVÍZ

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK
GYORS JAVÍTÁSAI
BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAN!

BP. 1083. SZIGONYI Ú. 9-11.
TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510



Az [ENTER] megnyomása után beírható a következő kódokat:

fpe

Az aktuális másodpercenkénti képkocka megjelenés

levelup

Következő szint

Ineedwood

Teljes fa mennyiség

Ineedmeat

Teljes hús mennyiség

Ineedrice

Teljes rizs mennyiség

Ineedfood

Teljes kaja mennyiség

Ineedwine

Teljes bor mennyiség

Ineediron

Teljes vas mennyiség

Ineedall

Minden tárgy

Ineedopenfog

„Fog of War” kikapcsolása

Az [ENTER] majd a [~] megnyomása után beírva a következő kódokat, bekapcsolod az [ENTER] majd a [~] megnyomása után kikapcsolod őket.

checksinthemall

999999 arany

chunkey

Állandóan izmos zömök

drdeath

Maximális sérülés

faerthbedgar

A fegyverviselőket maximálisan feltöltötték fegyverrel, páncélalételeivel

GUI

„GUI” helyreállítása

loefervision

Teljes bejárat térkép belátható

maxjooky

Minden karakter nagyon nagy

minjooky

Minden karakter nagyon kicsi

potionaholic

3 „Super Health” és 3 „Super Mana” gyógyital

resizelabels

Kiseb felirat a karakter feje fölött

shootall

Nem kell az egérrel kattintgatni harc közben

slxdemonbag

150 démon

sniper

Minden íjász ellát 100 méterre

superchunky

Nagyon erős karakterek

version

A játék verziószáma

xrayvision

Textúra kikapcsolása

zool

Sérthetetlenség

mouse

Egér engedélyezése

movie

Az események rögzítése

rings

Keretes kijelölés engedélyezése

Heroes' Might and Magic

Játék közben nyomd meg a [TAB] billentyűt és utána írd be a cheat kódot, majd nyomd meg az [ENTER] billentyűt.

nwcAmbrosia

Minden felszerelés elérhető

nwcGoSolo

Automatikus játék

nwcAres

Ütközet megnyerése

nwcAchilles

Ütközet elvesztése

nwcHephaestus

11 zsebtolvaj

nwcElTuBrute

Kétségbeesett küzdelem

nwcExcalibur

A hazugság gyűrűje

nwcNibelungenlied

Isten kardja

nwcTristram

Crusader-ek

nwcLancelot

Bajnokok

nwcStMichael**Angyalok****nwcSevenLittleGuys**

Törpek

nwcMerlin

Varázsló

nwcCronus

Titánok

nwcBlahBlah

Vámpírok

nwcHades

Ördögök

nwcUnderTheBridge

Koboldok

nwcKingMinos

„Minotaur”

nwcXanthus

Lóőrcek

nwcFafnir

Fekete sárkányok

nwcDoYouSmellBrownies

Manók

nwcFenrir

Farkasok

nwcFixMyShoes

Manok (Elf)

nwcTheLast

„Unicomis”

nwcRa

„Phoenix”

nwcValkyries

Óriás varázslók (Valkűrök)

nwcGrendel

Szörnyeteg (Behemoth)

nwcPoseldon

Tengeri szörny

nwcPrometheus

Tűzmadár

nwcAthena

Ügyesség növelése (Skill)

nwcThoth

Szint ugrás

nwcIsis

Varázslatok tanulása

nwcRagnarok

Küldetés elvesztése

nwcHermes

Végtelen mozgás

nwcValhalla**Küldetés megnyerése****nwcSacrificeToTheGods**

Maximális szerencse

nwcSphinx

Végtelen darabokból álló térkép

nwcAphrodite

Dobozó pórnép

nwcImAGod

„Cheat” menu elérése

nwcPan

Maximális morái

nwcCityOfTroy

Minden épület felépül

nwcOldMan

Öreg Jack

Állítsd meg a játékot, majd lépj be a „cheats” menübe az „options” képernyőn. Pontosán ahogy itt leírva látsd, írd be a kódokat. Ügyelj a kds és nagybetűkre!

backdoor

Kódok engedélyezése

roadtrip

Pálya választás

Doom Guy YOHOMIES

Minden karakter választható

WcEdit

Minden konfigurált karakter

GiveMeSomeWood

Minden deszka

Gearbox Tribute Peepshow

Minden FMV sorozat megcsinálható

idkfa

„Doom Guy” korcsolyázó és „Gearbox Tribute” FMV sorozat

Lamborghini Milura:

A játék végjátékszása után megkapod a szabad vezetés menüben.

London Sérülések kijavítása:

Hajts a „Junkyard”-hoz és keresd meg a piros autót a bejárat mellett. Kerüld meg az autót és a kocsid megjavul. Ajánlott a buszt használni.

Néhány korábban megjelent játék legújabb csalásai

A [T] megnyomására előjövő konzolba írható be a következő kódokat.

show throttle

Tölderő megmutatása

show mach

Sebesség „Mach”-ban

show velocity

Sebesség a levegőben

show groundspeed

Sebesség a földön

show fuel

Üzemanyag használat

show fuel usage

Üzemanyag használat százalékban

show altitude

Repülési magasság lábban

blackout

Elsötétítés KI/BE

flameout

Hajlómű leállítás KI/BE

flatspin

Lapos dugóhúzó K./BE

blur

Simítás K./BE

joystick

Joystick KI/BE

rudder

Oldalkormány KI/BE

throttle

Gázadás KI/BE

A játékot a „developer” paraméter hozzáadásával indítsd el, vagy parancssorból, vagy az asztalon lévő parancsikontajekonságainál a „Cél” sor módosításával.

Pl. „C:\Program Files\Max Payne\MaxPayne.exe” -developer

Ezután játék közben az [F12] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat beírhatod.

God

Istenmód

Mortal

Istenmód ki

Coder

Fejlesztő mód

NoClip

Átjárás a falakon (repülés)

NoClip_off

Átjárás a falakon ki

GetBulletTime

„Bullet time” időtartam növelés

Showfps

Futás közben megmutatja az „FPS”-t

GetAllWeapons

Minden fegyver

GetInfiniteAmmo

Végteletlen lőszer

GetBaseball

Baseballutó

GetBeretta

Beretta

GetBerettaDual

Dupla beretta

GetSawedShotgun

Duplacsővű (rövidcsővű) puská

GetPumpShotgun

Egycsővű puská

GetIngram

„Ingram” (Uzi)

GetIngramDual

Dupla „Ingram” (Uzi)

GetMP5

MP5 pisztoly

GetColtCommanche

Colt

GetMolotov

Molotov koktéj

GetGrenade

Gránátok

GetM79

M79 gránátvető

GetSniper

Távcsőves puská

GetHealth

Életerő 100 százalék

GetPainkillers

Gyógycsomag

Jump#

Ugrás (#=10,20,30) magasra

Want

Úgy sétál, mintha sebesült lenne

SetNormalState

Normálisán sétál

Néhány speciális billentyű

C

Három különböző kameramódra váltás

PageUp

Nézőpont felemelése

PageDn

Nézőpont süllyesztése

Ctrl + PgUp

Gyorsabb textúra váltás

Ctrl + PgDn

Lassabb textúra váltás

Enter

Játék sebesség növelése

End

Játék sebesség csökkentése

Home + End

Játéksebesség beállítása alaphely-

Insert

Ugrás a következő indulási pontra

Delete

Ugrás az előző indulási pontra

Left-Key

Külső kamera balra

Right-Key

Külső kamera jobbra

Up-Key

Külső kamera előre

Down-Key

Külső kamera hátra

Alt+F12

Játék közben az [ENTER] megnyomására előjön a konzol, ahová a következő kódokat beírhatod, majd az [ESC] megnyomására folytathatod a játékot

autowin

Küldetés megnyerése

autoloss

Küldetés elvesztése

unlockheros

Hős karakterek felszabadítása

shadow

Láthatatlan lesz!

teamshadow

Láthatatlan lesz a csapat

superman

Legyőzhetetlen

teamsuperman

Csapat legyőzhetetlen

ToggleUI

Felhasználó felület váltása

ammo

Lőszer csere

run

Gyorsabb mozgás

cisco

Küldetés befejezése

toggleai

Mesterseges intelligencia kikapcsolása

rock

Ellenséges bázis felépítése a közepedben

flyup

Ugrás a helyre ahová mutat az

teleport

Teleportálás

loc

Az aktuális tartózkodási hely

refill

„Inventory” újra feltöltése

names

Objektum nevének kilírása

hidecorpse

Hulla nevének elrejtése

boom

Képernyő megrázása

nanobomb

Állandóan rázkódó képernyő

[Shift] + F

Kód be/ki kapcsolása

[Shift] + L

Repülő mód

[Shift] + M

3D objektumok

Játék közben írd be „debugup”.

Ezze bekapcsolod a fejlesztő módot, amivel a képernyő jobb felső sarkában látható lesz a koordináta, ahová a dinók mennek, kivéve persze ha lelévőd őket. Fejlesztő módban az alábbi csatlásokat használhatod:

CTRL

Gyorsabb mozgás

SHIFT+L

Repülésbe kapcsolása, ha gyorsabb mozgásra kapcsolsz

SHIFT+S

Lassabb mozgás

CTRL+N

Hosszú ugrás

SHIFT+T

Keret megmutatása

TAH

Tejes térkép



Májusi rovatunk nyitányaképpen - Patrick Hanfin Legnagyobb Élménye következik!

„Jitem az asztalomnál amikor eszembe jutott egy függőben lévő telefonhívás, amit még el kell intéznem. Vettem a számot és tárcsáztam. Egy férfihang válaszolt kedvesen: „Halló?” Udvariasan mondtam: „Itt Patrick Hanfin. Beszélhetnék kérem Robin Carterrel?” Alighogy befejeztem, a kagylót lecsapták. El sem hittem, hogy bárki ilyen bunkó tud lenni. Kikerestem Robin számát a noteszből, és felhívtam a helyes számon. Kiderült, hogy véletlenül az utolsó két számot felcseréltem. Miután beszéltem a barátommal, úgy döntöttem, hogy újra hívom a fickót. Amikor felvette a telefont, beleolvóttem, „Hülye bunkó!” majd lecsaptam a kagylót. Majd a telefonszám mellé írtam „hülye bunkó” és betettem az asztalidó-kombá. Az elkövetkezendő hetekben, amikor rossz passzban voltam, csak felhívtam, lehülyebunkóztam, és lecsaptam a telefont. Ettől mindig felvidultam. Még abban az évben a telefonszámát bevezette a hívószámjegyzést. Ez nagyon fájdalmasan érintett, mert abba kellett hagynom a „hülyebunkó” hívását. Aztán egy nap

eszembe jutott valaki. Újra felhívtam, és hallottam ahogy mondja: „Halló.” Kitaláltam egy nevet és udvariasan ezt mondtam neki: „Jónapot, uram. A telefonszámát kereskedelmi osztályáról beszélek, és érdeklődni szeretnék, hogy hallotta-e már cégünk hívószám-jegyzési szolgáltatásáról?” Ő nemmel válaszolt és lecsapta a telefont. Gyorsan visszahívtam és ennyit mondtam neki: „Azért, mert egy hülye bunkó vagy!” és letettem. Az ok, amiért ezt megosztom veletek az, hogy megmutassam, ha valami igazán bosszant, akkor van mód tenni ellene valamin. Csak hívni kell azt a számot. Egy másik nap egy idős nő elég sok időt eltöltött, miközben próbált kiállni a parkolóból. Azt gondoltam, sosem fog már eltűnni onnan. Végül beindította a kocsit, és csiga lassan kigurdult a parkolóhelyről. Kicsit hátrátoltam, hogy legyen elég helye kikanyarodni. Nagyszerű, gondoltam. Végre elmegy. Amikor hirtelen a szememből feltűnik egy fekete Camaro és beáll az én parkolóhelyemre! Dúdáltam és ordítottam, hogy nem teheti ezt velem, mert én voltam ott előbb. De a fickó csak kiszállt a kocsiból, tudomást sem véve rólam és besétált a bevásárlóközpontba. Ez a fickó egy hülye bunkó, gondoltam, ahogy nagyon sok hülye bunkó létezik a világban. Amikor észrevettem egy cetlit a kocsiból: „Eadd! és alatta a telefonszám.”

Felhírtam a számot és kerestem egy másik parkolóhelyet. Nehány nap múlva, otthon üök az asztalom mellett. Miután hívtam a kedvenc „hülye bunkómat”, eszembe jutott a másik telefonszám, és gondoltam, jobb, ha őt is felhívom. Nehány csengetés után felvette a telefont. Udvariasan mondtam: „Az eladó fekete Camaro ügyében telefonálok. Meg tudná mondani, hol nézhetném meg a kocsit?” Így válaszolt: „Természetesen.” Bediktálta a címet, egy sárga ház volt és a kocsit a ház előtt állt. „Megtudhatnám a nevét?” kérdeztem. „Don Hansennek hívják” válaszolta. „Mikor mehetnék át megnézni a kocsit?” kérdeztem. „Általában minden este itthon vagyok. Ugyorán be valamikor.” „Rendben” mondtam. „Óóó, Don, mondhatok önnek valamit? Maga egy hülye bunkó!” és letettem. Ezután Don Hansen számát is beprogramoztam a gyors hívóra. Minden remekül ment. Ha bármiről bajom volt, volt kéznél két hülye bunkó, akit hívhattam. De néhány hónap múlva már nem volt olyan vicces az egész, mint kezdetben. Gondolkodtam egy picit, majd kitaláltam valamit. Először is felhívtam 1-es számú hülye bunkót. Miután felvette, beleordítottam a telefonba a szokásost, de nem tettem le. Ekkor megkérdezte, hogy ott vagyok-e még, és kérte, hogy ne hívjam többet. „Szó sem lehet róla” mondtam. „Hogy hívják?” kérdezte. „Don Hansen” mondtam. Megkérdezte, hol lakom, és bementem neki a címet, ahol a fekete Camaro parkol a ház előtt. Azonnal odamegyek. Don, Legjobb, ha elkezd imádkozni” mondta. „Óh, most nagyon megijesztett, hülye bunkó” ordítottam, és letettem. Ezek után felhívtam 2-es számú hülye bunkót. Szokásos hülyebunkózás után itt sem tettem le. Azt mondta: „Ha csak rájössz, hogy ki maga?” „Akkor mit lenne?” kérdeztem. „Szétrúgnám a segged.” „Nos, itt a lehetőség. Azonnal átmegyek, hülye bunkó” és letettem. Ezek után felhívtam a rendőrséget, bementem a címet és mondtam nekik, hogy azon nyomban megölöm a buzi élettársamat, amit ő hűszár. Majd hívtam a 13-as Csatómát, hogy bandahaborn van az adott címen. Ezek után én is odamentem a címre, hogy végignézzem az egész circust. Örömmel töltött el, ahogy két hülye bunkó uti-vágja egymást egy csapat rendőr előtt, miközben a rendőrségi helikopter köröz a fejük fölött. Ez volt életem legnagyobb élménye.”

Heio ender!

Zombie-nyuszie vagyok, tudod, az a fórumos skac, bár nem hiszem, hogy

emlékezne rád... (távédes, 2002 Január 31: "Hát akkor szídjuk Gy-Z-t, mert megérdemli... Émlékszik még egyáltalán valaki erre a címre? Najó akkor majd én: Hogy ez a h*lye mekkora egy b*rom f***! Egyáltalán, milyen név az, hogy Gyalog Zoltán? Talán azt jelzi, hogy soha az életbe nem lesz kocsija, mert az biztos! Ilyennek nem adnak ki jogait! Sőt még személyit sem!" Ezúszai nyuszi, egy győző sosem felejt. Csak ha fizetnek érte.) Szóval nagyon örülök, hogy visszalért az 576-ba a Kult játékok roval. Ezen felbuzdúva szeretnék ajánlani egy játékot a fent említett rovatához. A játék neve Stoneage. Ez egy 1992 készült 2d-s logikai játék, amelyet az Eclipse készített. Különböző pályákon kell eljutatni a dinókat a starttól a célig. Ha nem ismeméd, akkor kérlek írj vissza, és akkor el tudom küldeni. Ha pedig ismered, akkor lehetne akár ebben a hónapban is a Kult játék. Csak ennyit akartam mondani, illetve írni.

Üdv: zombie-nyuszie alias Szij Péter

Oksziés, nyul - legyen óhajod szerint.

!KULTE XCLUSIVE!KULTI EXCLUSIVE! KULTI EXCLUSIVE!

<http://www.bumbleb.org/cgi-bin/schlabo/dl/pi?stoneage...> a link, mely nélkül Stoneage-re éhes felhasználó élete teljes - nem lehet. Az Eclipse műhelyekben alkotott, '92-es keletkezésű klasszikus méltó tisztelgés a korra jellemző logikai programcsomagok kikezdetetlen szavatossága, nagyszerűsége előtt. Óh, azok a szép, tova tűnt s tett idők, midőn még nem a processzorventillátor elém a józanságot kerülhetetlen mód köszörszölő zaja hasajtotta szpikerből szóló dallamokhoz szokott hallásterveinket! Hová felel te, óh kendőzetlen játékelmény, óh számomra édes-terhes nosztalgikum, te! És mondom én újra: óh, te! Ti szentségtelen rendareit ebek, poligonémek, pinghagyei! Eső szitálja ím, a szürke billentyűzetet! Émlékszem még, mennyit játszottunk a Stoneage-el, emlékszem még, ahogy 42-en kuporodtunk EGY- AZON monitor elé és mindegyikünknek megvolt a maga feladata: Ede tologatta a dinót, Jónás a kockákat, a többiek izgultak, és a szemetek engem zavartak ki szendvicsért, óh! Maig sem tudják, hogy pizzaszósz helyett whiskas-szal izesíttem a fettétet. A dinónak át KELL jutnia! Mert ő a TE dinó, az ÉN dinóm, a MI dinóm. S mikor teljesítettünk egy feladatot, a sikerélmény mindannyunk lelkét megörvendeztető, kecses faun földjára szállt önfedő koreimre. Óh, hányszor is zendült fel az öröm egyetlen hangjegyes, kristálytisztá



nótája ifjonti ajkalkról, óh, hányszor is próbáltam kezelni észrevétlenül Emese fedetlen combjához érinteni. (Egyyszer sem sikerült.) Óh, mennyire hittem benne hogy Emese elhiszi, ölbekönyökölt módon teljesen élvezhető a Stoneage menetek szemléje. S lám, ezen idők tovaszálltak, magára hagyván a minduntalan útját kereső, kedves kis dinót. A Nyughatatlant. A Mi dinókat. Egy könnycsepp gördül le arcáról. Egy könnycsepp gördül le arcáról. Egy könnycsepp gördül le Emese arcáról. Suttogja csapán, mégis, velőrtázó kiáltás nekem mindhárom szava: „Bocs, leszl vagyok.” Mostanában gyakran merengök szobám valamely kles, komor sarkában, a falak által egykoron hallott hangokat üldözöm, kergetem egyre - s ők mesélnek is nekem. A fal dala újra a nyughatatlan dinó megmentésére szólít s csábít - csak az én titkom már mindez, melyet játékosan övz e szomorú éjszaka s a besződés falak körötem: „Émmég mindig a Stoneage-on pörögök, vázzé!”

ITT van újra KISPITE az üzlet ember! Azért nem írtam mert az előző számokban le kis petizetek. (ne büntess, óh Pite, ne büntess!) Pedig én kis pite vagyok! Pite mint az amerikai. De nincs harag. Mert az újság fantasztikus. És egyre jobb. Egy kérdés: én vagyok banba, vagy tényleg nincs benne az újságba a csew címe? Erre léci válaszolj hogy ha megkaptad. (Nincs benne - ám a levelek benne vannak. Vász lazt dájne problém, Pite?) Pár fura történet következett: A haveroknál jönn az ötlet-holnap irány a várdi strand! Ókél! Reggel hajnali 7: kelés, öltözés. Természetesen rövid gatyá pólo. Feimarkoljuk a casht irány a busz. De hoppppá!!! Mindenki hosszú nadrág és pulcsi van a házban kivéve engem meg a bátyust! Hmhmhmhm gyanus!! Kimegyünk és láss csodát: hatalmas kő és hideg! Na jó azért menyűk be hátha. A francokat Várdán is kő van. Nem baj van foci! Elmentünk a strandra és ott fociztunk. A hideg víz a környezethez képest meleg volt. Nem baj mi belemászunk!! Aztán ki is süttött a nap. Megjelentek az áldozatok: a Mufffffo. Öröm volt őket nézni. Királyi! Idul a vadászat. Bátyó bedobja magát! Aszondja: -Figyul
- Szóka kis leány nem jóssz úszni? Semmi válasz.
- Gyere már léci.
- PETI- szótlan s a válát ütögetem.
- Hagyá csajjok
- De peti
- Mondom hogy hagyá
- De peti hallgass már meg
- Na monodj de gyorsan!!!!
- Peti te nem tudsz úszni!!
- Tényleg!! Kis leány akkor inkább gyere ugrálni. És jött.

Más. Tesi óra teremfoci. A tanámó a lányokat vizsgáztatja talaj gyakorlatból. Szintén a teremben. ÉN kapom a labdát kapás lövés ésssssss. Egy hatalmas csatanás. Ez volt a tanár feje. A másikat pedig a fal adta. Ez nem lesz jó! Az volt a szerencse hogy nem tudta hogy ki lőtt rá. Mondom a fiúknak -pedig olyan jó jött lábra!!!! Vergődött egy sort aztán kintás következett 30 percen át. Igazából nem tudom hogy miért vergődött, mert hát pontos fejre adás volt. Na ennyit mára. Legyetek jók. BY: <kis PITE> u.i j ha megkaptad.

Megkaptam.

Petőfi Gameboy: Awaiting Snapshot

gAuNtLeTJE pÖRÖg eGy KiCst, ÁIMÁBaN fÁt VÁG s FeLVísT: IHuMILÁtIoN! FeLkE, ÚGy TÚnik NeM TÚl KÉSŐN, ÁLJA: Ez A hAJNaL IS dEREnG mÍnt eGy KvAdemiDzS -sKINJE sÁPÁDt SZÜKSÉGE eleMl, De NeM sÍt, Jkint mindenki enemy nEhA mÍkÖr EITÖL pÁNFEL szÍve KÖRÜL vÖRÖs PÁncÉ! RaGyÖg S a



RoCKEtUmp TULÁLheTő GyAIOg -VeGyEsBoLta MeGy Az ItAlPoLcNÁL pÖwERUpÖt VÉTeLeZ uNIÖcKOLJA AZ aMpULÁt ÉS a FeLÜTÉS sIkÉRÉS: VÉRÉBe KeVeReDÍK aZ eGyÍk Kis FEIES MeLYTÖL a SaRkOn KiCst MeGrEmEg -mint akít elkaptott egy kősa frag.

Ismeretlen, XXI-edik századi szerző műve. A kézirát eredetijét szerkesztő-ségünkbe eljuttatta: Bicskey István. Ezúton is köszönetet mondunk.

Móka Miklós Ötletgyára

Links: A cím alatt szereplő kezdő szöveget (ami szerintem rövidebb és lényegretörőbb lehetne, amolyan CovBoy-féle summa summárummal egyenértékű) középre kellene tenni. Ehhez a két fix ponthoz (tehát a keret-hez meg a kezdő szöveghez) kellene igazítani a szöveget és a képeket. Értékelném még, ha a jobb oldali

képosztokban kisebb képaláírások lennének a képek alatt, már ha van olyan, amelyet megéri odabiggyeszteni. (volt olyan, akartam biggyeszteni, de a dízalynér és a tördelő egy emberként csapott a kezemre.) Remek ötlet volt, hogy az értékelődoboz hátterében a játékból mentett képek voltak! Ezt mindegyenél meg kellene tenni! (dejszen megvántéve...)

Zwo: Kedves előfizetők s rendszeres olvasók vagyok! Mivel a cd-kérdés meg mindig nagy téma, (csakugyan?) gondoltam eddig egy ötletet én is! Szóval: mindig csináltok egy összevont számot. Aki 1 évre előfizet így eggyel kevesebbet kap (11-et), ugye. Ötlet: az előfizetőköt megajándékozhatnátok 1 db cd-melléklettel! Így nem lenne drágább az újságotok, nem lenne cd-halom a vitrinbe, de mégsem kéne a konkurencia lapját megvenni, ha kéne valami frissítés! Sőt! Szerintem nektek sem lenne túl nagy megerőltetés évi 1 cd-t elkészíteni /no esetlegkettőt ->/ (fogadunk?)

Drei: Egy-két keresetlen szó Mr. ender

Kannihit mar eingeeben Lambda Projekt von Mr. Bush, auf dem hauptstumbahrführer sagen vir viele NICHT müssen keine wimung noch NICHT keine mall Was steht auf dem Programm für morgen, wir inneren des Schiffes befinden sich die Lager und die Maschinenräume. Schön, schön. So, die erwachsenen essen gewöhnlich dreimal taglich, Mr. Bush habe wenig möglichkeit zum vergnügen. Es ist ungläublich, aber das überrascht mich nicht. Meine Damen und Herren - ungefähr zweihundert meter in dieser richtung: die Lambda Projekt von Mr. Bush ist hier!

A Lambda Projekt

3. A Hummer márkájú dzsip már a garázsban várta. Ahogy kilépett az épületből Jeremynnek eszébe jutott, hogy most körülbelül ötven méterrel lakása felett van, hiszen a támaszpont valójában a föld alatt volt. Nehéz volt kezdetben a klausztrofóbiásrohamokkal megküzdenie, és szolgálatra első évében szinte minden éjjel arra ébredt, hogy a falak vésses sebességgel közelednek. Beült a dzslibe, és elfordította a kulcsot, majd rálépett a gázra. A visszapillantó tükrökben a felszíni labor egyre kisebb lett, majd eltűnt a horizont mögött. Ekkor tért rá az útra, mely a lambda ketteshez vezetett. Ő személy szerint utálta azt a kutatóbázist. Miközben behelyezte a rádióba Cypress Hill kazettáinak egyikét elmerengett azon, hogy vajon eddig hányszor kellett a lambda kettesre mennie. Mindig történt ott valami, ami az ott folyó kísérletek miatt nem is volt meglepő. Ami azonban ténylegesen zavarta, az az volt, hogy ezen a bázison nem is igazán érteimes lények dolgoztak, hanem csak Istent játszó, emberi vultukból kivetkőzött örült tudósok, akik fajlokat, vírusokat teremtenek, és tüntetnek el. Ha rajta múlta, már régóta atombombát dobott volna a lambda kettesre. Ahogy az ominózus laboratórium felé közeledett, két számat együtt énekel a rádióval, majd meglátta maga előtt a rettegett helyet. A lambda kettes végül is nem volt más, mint egy hatalmas hasabó, ami a többi létesítménnyel ellentétben a föld felszíne felett volt, az itt dolgozók, azonban a közeli delta hármason laktak. Egy légi csapás esetén ugyanis az elsődleges célpont a levegőből is jól átható álcázóberendezés nélküli kutatólaboratórium lenne. A gondolatmenetet a zsebében megcsörrenő mobiltelefon szakította félbe. Az Admirális volt az.
- Jeremy, hol van?
- Közel a lambda ketteshez. Fél perc múlva elérem a célt.
- Helyes. Figyeljen, fél perce elvesztetük a kapcsolatot a laborral. Legyen nagyon körültekintő. Akármilyen reményteljes lehet az önre.



- Értettem.

A telefont lerakta, majd befordult a laboratórium parkolójába. Kiszállt a kocsiból, és körülnézett. Egy darab drótot talált közvetlenül a kocsija előtt. Ahogy felvette, és közelebbről megnézte, észrevette, hogy a telefonvezeték egy darabja az, ami elméletileg húsz méterrel a feje fölött haladt. Felnézett, és látta, hogy a vezetékek szét vannak szaggatva. Ahogy odéált az ajtó elé, beleszólt az ajtó mellett mikrofonba. Remélte, hogy kap választ.

- Halló, itt Jeremy Pullman hadnagya. Ájtótem megném, mi a helyzet. Értelmetlen slstergés hallatszott a hangszóróból, majd fél perc múlva megszólalt egy távoli hang.

- Itt Donovan Smith beszél. Mindjárt beengerdük. Történt egy kis probléma a távközléssel.

Jeremy várt az ajtónál. Ahogy körülnézett, mindenhol csak a vörös sivatagot látta, amit még sohasem érzett ilyen fenyegetőnek. A szél felerősödött, és egyre kellemetlenebb lett. Szinte már majdnem megfagyott, amikor óráknak tűnő várakozás után kettőt kattant az elektromos zár, és az ajtó kinyílt. Egy őszes, de hosszú hajú férfi fogadta, aki meglepően törékenynek hatott fehér köpenyében. A névódlóján a Donovan Smith név állt.

- Elnézzést, hogy

megvárakoztattam, - szölt- de sajnos kénytelen voltam lejönni, hogy kinyissam az ajtót. Jöjjön be. Azt hiszem itt bent nagyobb biztonságban van.

Jeremy belépett, vetett még egy pillantást a sivatagra a háta mögött. Ahogy az ajtó becsukódott eltűnt belőle a meghatározhatatlan borzongás. Körülnézett, és látta, hogy a személyzet éppen takarít. Ekkor vette észre, hogy a folyosó nagy részét vér borítja. Láttán megörökönyödését Smith így szólt:

- Igen ez a probléma. Billi, a szegény biztonsági őrt tegnap valósággal szét tépte egy kísérleti állatunk. Jeremyt elfogta a hányinger. Nem a vér miatt, hanem amiatt, hogy beígazolódott

a sejtése az itt dolgozók szellemi állapotáról.

- Sajnos ez nem minden. Nem tudom elmagyarázni így szóban. Jöjjön velem. Jeremy követte a folyosón, ahol körülbelül húsz méter mentek egyenesen, majd egy lifttel a tizenharmadik emeleten szálltak ki. Itt a falak steniek és hóhérek voltak, nem úgy, mint a földszinten. Egy dupla lengőajtón át egy hatalmas üvegterrániumhoz vezette Jeremyt. Az üvegteret mellett egy komputer is helyet foglalt. Az orvos a géphez ment,

és beütött egy-két kódot, majd beszélni kezdett.

- Mint látja a képen - előzőben a monitoron egy baktérium képe jelent meg - egy eddig egyedül létezőt sikerült kifejlesztenünk. Szinte minden környezetben életképes, hiszen bármikor meg tudja változtatni sejtjárványának a felszínét.

- És azt mondja, hogy egy ilyen baktérium szaggatta szét Billi? - kérdezte gúnyosan Jeremy.

- Nem. Ez a baktérium egy biológiai fegyverhez készült, az FX-200 hoz. Amilyen élőlényt megfertőz, azt átformálja, testében rengeteg másolatot készít önmagáról, és pár perc múlva a lényből egy gyilkológép lesz. Alkít

nem öl meg, de megsebesít, az színtén ilyen lényre változik, de már bír az őt megharapó lény összes sajátosságával. Mindjárt megmutatom, hogy éntem.

A professzor a hatalmas terránium falán megnyomott egy gombot, amire egy patkány rohant be egy csövön keresztül. Az egész terrániumot zöld füst lepte el, majd amikor ismét lehetett tisztán látni, a patkány a földön fekiúdt. Pár másodperc alatt, szőre visszahúzódott, majd vastagabb, drótszerű sörte lepte el testét. Szeme beszívódott koponyájába, és az üreg mélyén egy vörös golyóvá tömörödött. Orra visszahúzódott, szájában négy centiméteres háromszög alakú fogak nőttek. Állkapcsáról a fogak lefoszlott, és az egész pofa kiszélesedett, szemből leginkább egy barna koponyára emlékeztetett. Lábizmai kidudorodtak, bizonyos helyen átrepesztve a bőrt.

A lábfejekre hatalmas karmok nőttek. A lény körülbelül kétszeresére nőtt meg a változás során, és csak nyomokban lehetett benne

felismerni a valamikori patkányt. Ötszög alakú arcát az ablaktábla felé fordította, majd átnézett rajta. Ahogy az üvegtáblán túlrá nézett, kinyitotta széles állkapcsát, melyben hosszú sor fog helyezkedett el, és sívító hangot hallatott.

- És egy ilyen szabadulni el? - kérdezte Jeremy.

- Nem. Az egy gorillával folytatott kísérlet volt. Általában a metamorfózis után a lényeknél intelligenciacsökkenést tapasztalhatunk. A gorilla azonban rendkívül értelmes lett.

- Miért nem ölték meg őket? - csattant fel Jeremy.

- Mint már mondtam, ez nem olyan egyszerű, hiszen a fertőzött egyedek rendelkeznek a vírus sajátosságaival is.

- Tehát?

- Tehát mindennél ellenállóbbak. Ezt hiszem!

A doktor egy másik gombot nyomott meg, és az egész terrániumot láng perzselte végig. A kis rém azonban amint megérezte a hőt, lehullatta az összes szál szőrt, és csupasz testére egy igen vastag és kemény bőrréteget fejlesztett. Mindez két másodperc alatt történt. A bőrréteg tejeje ugyan megpörkölődött, de a szőnyet nem érte bántódás.

- Jézusom! - Szólt meg Jeremy - és akkor ez a vírus harapással is terjedhet?

- Ó igen! - Szólt a professzor és megnyomott egy gombot, mire a förtelmes kirohant egy üvegcsövön, és mercangolni kezdett egy előre odatett húscsafátot. Ekkor egy újabb lény lépett be. Ez is az előzőhöz hasonlított, azonban neki nem háromszög alakú, hanem tühegyes fogai voltak, és testét öt centis pikkelyek borították. Miután ugyanolyan hatálarcával az üvegen túlrá nézett, és kilövelte hosszú nyelvét egyenesen Jeremy irányába. A nyelv hangos csattanással csapódott az üvegnek, és a ponton, ahol az ütközés történt, megrepedt az üveg.

- Ezt a patkányt egy átalakult kaméleon harapta meg - szölt kaján mosollyal Smith. Jeremy annyira megijedt, hogy alig hallotta a tudós hangját. Zihálva hátrált az üvegtől. Ebben a pillanatban egy képményő kapcsol be falon, és egy katona, aki ijedten próbálta működésre bírni a képményőt. Amikor rájött, hogy működésben van, ijedten mondta a híreket:

- Ez itt a kettes bázis. Ismétlem, a kettes. Egy számyú rém támadt ránk. A bázis elesett. Sajnos nem volt időnk a fegyverekért rohanni, amikor megálattuk a rémet. Rengetegen meghaltak. Szójanak a Co60 as koordinátán levő másik bázisnak. Ide ne jöjjenek. ITT VAN!

Az adás megszakadt.

S tényleg.

VISZÁ!

gyZ

Következő számunk június 13-án jelenik meg!

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLT!

AZ ŐRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD
ÜZLETKÖZPONTBAN
ALULJÁRÓ SZINT
TELEFON: 434-8076



West End City
Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev.
Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest 1042
Árpád út 112
Tel.: 369-26-86



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



WWW.576.HU

ARMY MEN™

R T S

REAL TIME STRATEGY



REAL COMBAT. PLASTIC MEN.™

3DO™

© 2002 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Army Men, Real Combat, Plastic Men, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

DYNAMIC
SYSTEMS

www.dynamic-systems.hu